

L'ASSOCIATION CÔTE OUEST, ORGANISATRICE DU FESTIVAL EUROPÉEN DU FILM COURT DE BREST, PRÉSENTE

QUESTIONS DE JEUNESSE

2018

PROGRAMME DE FILMS COURTS EUROPÉENS À PARTIR DE 14 ANS

FICHES PÉDAGOGIQUES



L'ASSOCIATION CÔTE OUEST, ORGANISATRICE DU FESTIVAL EUROPÉEN DU FILM COURT DE BREST, PRÉSENTE

QUESTIONS DE JEUNESSE 2018

PROGRAMME DE FILMS COURTS EUROPÉENS À PARTIR DE 14 ANS

FICHES PÉDAGOGIQUES POUR FAVORISER L'ÉCHANGE AUTOUR DES FILMS

Ce programme est né pour répondre aux besoins des professionnels de la jeunesse et animateurs qui veulent créer un temps de partage et d'échange autour des sujets de société, parfois difficiles à aborder dans un cadre collectif. Le court métrage est apparu comme un excellent moyen pour favoriser la prise de parole et le débat au sein d'un groupe. C'est pourquoi nous avons imaginé une sélection de films pensée pour les jeunes, sur des questionnements qui les concernent, afin de poursuivre le débat suite à la projection.

Ce programme a été présenté en avant-première à l'occasion de la 32^e édition du Festival Européen du Film Court de Brest en novembre 2017. Le dossier pédagogique « Questions de Jeunesse » est un dossier à plusieurs voix, qui propose différent(e)s pistes et points de vue. On y trouve les résultats des travaux de professionnels de l'animation et de jeunes en service civique ayant participé à la journée de formation proposée lors du festival. Ces travaux sont complétés par une analyse des films proposée par Laurence Dabosville, de l'UFFEJ, qui essaie le plus possible de se centrer sur les éléments concrets du film. Ces éléments sont complétés par des interviews des auteur(e)s, quand cela est possible.

Chaque fiche-film comporte ainsi les éléments suivants :

- La synthèse de l'atelier mené en novembre pendant le festival
- Les analyses complémentaires proposées par l'UFFEJ-Bretagne
- Un extrait des propos des réalisateurs(trices)
- Ce cahier se conclut par une fiche « Trucs et astuces » « Les voies ludiques de la médiation cinématographique », ou : des pistes pour débattre des films autrement !*

* L'article 2017 portait le titre « Comment mener un débat en salle » et est toujours téléchargeable à l'adresse suivante : <http://uffejbretagne.net/outils-et-ressources/reflexions-et-experiences/> Vous pouvez également consulter en complément l'article « Au sujet de l'analyse de films »

En espérant que ces documents vous permettent de préparer au mieux un temps d'échange avec vos spectateurs au terme de la projection, bonne lecture !

PRÉSENTATION DE L'UFFEJ

L'UFFEJ, Union Française du Film pour l'Enfance et la Jeunesse, est une association de médiation culturelle cinématographique et d'éducation populaire basée à Saint-Brieuc. L'association propose à l'année ateliers de pratique, formations, ainsi que le festival de cinéma jeune public l'œil Vagabond. Elle coordonne au niveau départemental les dispositifs d'éducation à l'image École et cinéma et Collège au cinéma, ainsi qu'au niveau régional le dispositif Passeurs d'Images. L'association propose régulièrement des rencontres avec des artistes et mêle dans toutes ses actions la pratique, la découverte des œuvres et le partage entre les générations.





L'ÂGE DES SIRÈNES

FRANCE / 27' / 2016

Héloïse Pelloquet

LE POINT DE VUE DES ANIMATEURS/TRICES (TRAVAUX D'ATELIERS)

LES THÈMES DU FILM

- Le film a soulevé de nombreux questionnements sur les thèmes qu'il aborde ; la question du titre est souvent posée.
- Le passage de l'enfance à l'âge adulte. La fin est ouverte : quelle orientation professionnelle et/ou scolaire
- Métaphore de la sirène : la fille du port l'emmène vers le monde professionnel comme une sirène / Laura, sa copine au début, représente le monde d'où il vient, Élodie, la fille avec qui il part représente le monde adulte
- L'âge des illusions
- L'absence du père
- La bienveillance
- La transmission
- Le film traite-t-il du choix de l'orientation professionnelle ou du choix des filles ? L'histoire du héros principal n'est pas qu'une question sentimentale, l'image féminine est mise en avant en qualité de guide dans son parcours. Une personne fait remarquer qu'à cet âge on se constitue de différentes manières, c'est-à-dire autant par les amours que par les adultes.

ÉLÉMENTS DE MISE EN SCÈNE

- Traitement documentaire (pas de narration qui accompagne le film, ancrage dans le réel par exemple la scène de la tempête est filmée pour de vrai)
- La caméra accompagne beaucoup les mouvements
- Beaucoup de plans des visages
- Sincérité du langage
- Contraste entre la douceur et la brutalité

QUELS ÉCHANGES METTRE EN PLACE AUTOUR DE CE FILM, POUR QUEL PUBLIC

- Le groupe pense que le film, du fait de sa thématique, concerne plus un public jeune de la 6^e à la 2nde. Il peut rassurer les jeunes qui se posent les mêmes questions.
- Quelqu'un s'interroge sur la manière dont le film peut être perçu selon que le public est plutôt rural ou urbain.
- Quelqu'un remarque que l'exemple de Mattis, qui choisit de travailler pendant ses vacances, peut permettre d'ouvrir le débat avec les jeunes du même âge.

ANALYSE DE L'UFFEJ

LA JEUNESSE À L'ÉCRAN

La première scène du film nous plonge dans le brouhaha joyeux d'une salle de classe. Des gros plans se succèdent : la main d'Imane, une adolescente énergique qui anime un jeu du pendu depuis le tableau, celles de Mattis et Laura qui se caressent furtivement sous la table, puis leurs visages.

Héloïse Pelloquet campe ses personnages principaux, qu'elle filme au plus près et dans l'action. Imane, effrontée, sort son portable et interpelle le professeur : « Monsieur, ça va sonner ». Le dialogue qui suit nous donne d'emblée les informations importantes pour la compréhension de l'histoire : « - Range ton portable, Imane, s'il-te-plaît » Tollé général... « Tu vas rester à la fin du cours, Imane » «-Ben non, quand ça sonne, c'est la fin de l'année, je pars au lycée » «-Faudra être un peu plus mature quand vous arriverez au lycée... vous allez voir si vous allez rigoler quand vous serez à l'internat ». La phrase se perd dans l'insouciance et l'impertinence générale, mais un gros plan sur Mattis regardant son professeur, hors-champ, suggère que cette perspective d'avenir le fait réfléchir. Puis apparaît le titre du film. En une minute et quelques secondes, la réalisatrice a mis en place ses personnages, le temps de l'action, les éléments principaux du récit. Le professeur n'est pas montré à l'image, on n'entend que sa voix, hors-champ. Héloïse Pelloquet souligne ainsi sa volonté de faire un film sur des jeunes, à un moment important de leur vie – le passage au lycée. C'est aussi l'âge des (premiers) amours et le début des grandes vacances, le temps de tous les possibles.

La seconde scène nous montre un groupe de jeunes, de nuit ; on reconnaît Mattis, Laura sa petite amie, Imane, et un quatrième garçon. Ils fêtent le début des vacances, boivent de l'alcool ; ils

se trouvent dans le décor particulier d'une sorte de cimetière de bateaux, les pieds dans la vase. Là encore, la scène se termine sur un plan de Mattis, à part, qui regarde ses amis s'amuser.

On remarque donc d'emblée la volonté de la réalisatrice de mettre en évidence son personnage principal. Sans savoir encore ce qui le rend différent des autres, on pressent qu'il représente le nœud de l'histoire.

UN FILM FRONTIÈRE ENTRE FICTION ET DOCUMENTAIRE

On est frappé tout au long du film par une manière de filmer au plus près des personnages, au cœur de l'action, de manière quasi documentaire. Les dialogues semblent toujours naturels, comme pris sur le vif. Enfin, le film est ancré dans un lieu précis, qui, sans être nommé, se comprend comme un lieu en bord de mer. Les jeunes y ont leurs habitudes, leurs cachettes, les endroits où ils se retrouvent, ils ont un rapport direct avec les éléments naturels comme en témoigne une scène de bataille de boue entre Imane et Mattis. Mattis travaille comme saisonnier sur un bateau de pêche, et le film est émaillé de gros plan sur les gestes, les objets, l'environnement propres à ce métier. Plusieurs scènes sont tournées sur le bateau, pendant la pêche. À deux reprises on aperçoit un pont qui peut laisser penser que l'action se situe sur une île – il s'agit de l'île de Noirmoutiers- bien qu'il ne soit pas nécessaire de le savoir pour comprendre le film.

Le générique nous apprend que la plupart des personnages jouent leur propre rôle ; si l'histoire racontée relève de la fiction, puisque Mattis, dans la vraie vie, n'est pas pêcheur mais plombier, et si les scènes ont été répétées puis rejouées devant la caméra, le film s'ancre malgré tout dans une ambiance et une réalité bien tangibles, que la réalisatrice parvient à saisir de manière très habile.

UNE HISTOIRE À FILS MULTIPLES

L'Âge des sirènes alterne en permanence des scènes qui viennent illustrer différents aspects de la vie du personnage principal, Mattis. Il y a sa vie avec sa bande de copains. Il y a sa vie amoureuse, avec différentes figures féminines qui gravitent autour de lui. Il y a le monde du travail, amplement filmé, de jour comme de nuit, et par tous les temps, auquel Mattis s'initie peu à peu. Il y a enfin le monde des adultes, incarné par Jean-Pierre et Didier, deux pêcheurs, et la mère de Mattis, qu'il croise à l'aube quand elle rentre du travail et qu'il se prépare à partir pour la criée ou la pêche.

L'enchevêtrement de tous ces univers fait de *L'Âge des sirènes* un film qui ne choisit pas entre tous ses sujets, puisque son but est justement de nous montrer un adolescent à la croisée des chemins. Il nous parle autant d'orientation scolaire et professionnelle que de vie amoureuse, d'émancipation, de construction de l'identité à un âge charnière.

Le jeune public pourra être troublé par l'absence d'une fin tranchée, ce qui est pourtant logique au vu de la nature du film qui fait la photographie d'un adolescent à un moment précis de sa vie. Si on n'aura pas de réponses sur le dénouement de sa relation avec Élodie, la question de son orientation professionnelle est plus claire. Les quelques plans qui montrent Mattis à l'écart de ses amis, la confiance qu'il fait à Imane sur le fait qu'il a choisi de ne pas aller au lycée, l'application qu'il met à ne pas transmettre son dossier d'inscription au lycée, ses conversations avec Jean-Pierre, laissent penser qu'il a décidé de devenir pêcheur.

ET LE TITRE ?

Le titre fait référence à une scène du film dans la cabine du bateau de pêche. Jean-Pierre plaisante et attribue le grésillement de la radio au chant des sirènes. On peut également penser au fait que Mattis est entouré de trois filles/femmes différentes. Il rompt avec l'une, Laura, qui représente en quelque sorte le monde de l'enfance qu'il est en train de quitter. L'autre, Imane, est comme une sœur, c'est à elle qu'il se confie. La dernière, Élodie, appartient déjà au monde des adultes et l'attire irrésistiblement. Ces trois personnages construisent une dimension métaphorique qui évoque l'appel d'un ailleurs, le passage vers un autre monde.

LE POINT DE VUE DE L'AUTEURE

Héloïse Pelloquet travaille comme réalisatrice et monteuse. Son film de fin d'études à la FEMIS, réalisé en 2014, *Comme une grande*, suivait déjà le même groupe de personnages sur l'île de Noirmoutiers.

LA GENÈSE DU FILM

« Je tourne à l'endroit où j'ai passé une partie de mon enfance, à peu près aux mêmes âges que mes personnages. Les personnages sont des personnes réelles que j'ai rencontrées et que j'ai eu envie de filmer. Le scénario est une adaptation de ce qu'ils sont effectivement en train de vivre. Pour *L'Âge des sirènes*, c'était le moment où ils allaient tous passer au lycée, et comme sur l'île de Noirmoutiers il

n'y a pas de lycée, ça voulait dire partir sur le continent, partir à la ville, à l'internat. Mattis était celui qui voulait apprendre un métier, ce qui voulait dire prendre la tangente par rapport à son groupe d'amis avec qui il a grandi depuis l'enfance. C'est parce qu'il était en train de vivre cela qu'on a décidé d'en faire un film.

LE LIEU DE TOURNAGE

Je trouve le décor de l'île intéressant pour parler de cet âge-là. Il y a le pont, qu'on filme pas mal, car il est bien sûr le passage vers le continent, mais aussi le passage vers l'avenir.

LES ACTEURS

Tous les acteurs, à part Élodie, jouent leur propre rôle. Jean-Pierre est un ancien pêcheur à la retraite. On a fait des essais avec la mère de Mattis, et comme elle se débrouillait très bien devant la caméra, j'ai préféré prendre sa vraie mère plutôt que quelqu'un d'autre avec qui il aurait fallu reconstruire la complicité, voire la proximité physique, qu'ils ont.

On écrit d'abord un scénario, pour eux mais... sans eux. On écrit des dialogues, qui sont juste indicatifs et qui me servent à discuter avec mon équipe technique. Ensuite, j'ai passé deux semaines à Noirmoutiers à répéter toutes les séquences avec eux comme ça ils s'imprègnent des personnages. Ils comprennent petit à petit comment orienter la séquence dans l'histoire générale, et au final, ils se mettent en fiction eux-mêmes ; ils jouent leur propre histoire fictionnée. Le film est monté entièrement en fonction du jeu des acteurs. Comme ils ne sont pas professionnels, parfois c'est merveilleux, parfois ça ne tombe pas juste. C'est pourquoi je dois beaucoup découper, je ne laisse aucune fausse note.

DU NATURALISME À LA FABLE

Par exemple, dans la vraie vie, Mattis a choisi la plomberie, mais moi et le co-scénariste, Rémi Brachet, on a transposé ça dans le milieu de la pêche car il y a plus de choses à travailler sur le symbole, le large, les sirènes, et que c'était visuellement plus intéressant.

Sur un plan technique, on a essayé de garder un aspect naturaliste, mais en créant des décalages pour aller vers la fable. C'est pour ça que j'ai choisi de tourner le dernier plan en nuit américaine¹. Cela rappelait le bleu du ciel au lever du soleil dans le bateau, et surtout c'est une ouverture vers un ailleurs.

LA MÉTAPHORE DES SIRÈNES

Je voulais que le titre évoque le symbole de la sirène, présent dans le film, pour orienter un peu la vision du film. Mais nous n'allons pas jusqu'au bout de la métaphore, puisque dans la mythologie, la sirène est dangereuse. Pour moi, c'était plus l'image d'un appel du large, d'un ailleurs, et aussi des femmes qui gravitent autour du jeune garçon et qui d'une certaine manière influencent ses choix. »

(1) La nuit américaine est une technique qui consiste à tourner de jour et à créer un effet de nuit en post-production. Il est notamment utilisé pour les scènes de nuit qu'il est impossible ou trop coûteux d'éclairer.



VÄLKOMMEN UT

SUÈDE / 4'41 / 2016

Joakim S. Hammond

LE POINT DE VUE DES ANIMATEURS/ TRICES (TRAVAUX D'ATELIERS)

LES THÈMES DU FILM

- L'homoparentalité / l'adoption
- La communication parents/enfants, avec comme thèmes liés :
 - La sexualité des parents
 - La construction identitaire des adolescents
 - La recomposition parentale
 - Le rôle du réseau social et de la famille

ÉLÉMENTS DE MISE EN SCÈNE

- L'humour
- Choix de deux lieux : la rue (extérieur) et une cuisine (intérieur)
- Mise en place d'une séparation (la table) pour illustrer le choc des générations
- Convocation de l'adolescent par les parents, puis inversion des rôles

- Une table sépare les parents et l'adolescente pour un entretien face à face : cela illustre le choc des générations / ou une tentative (échouée) de mettre l'affectif à distance
- La métaphore culinaire : sel/poivre
- Le jeu des acteurs (mimiques)

QUELS ÉCHANGES METTRE EN PLACE AUTOUR DE CE FILM, POUR QUEL PUBLIC

- Un groupe d'adolescents à partir de 10/11 ans
- Un groupe de parents
- Le groupe se demande s'il est possible de montrer le film à un groupe de parents et enfants ensemble.
- Il conseille de choisir le public auquel on le montre car tout le monde n'est pas prêt. Une personne du public pense effectivement que l'homosexualité devient tabou, notamment chez les jeunes, et qu'il n'est pas si évident de montrer ce film aujourd'hui.

ANALYSE DE L'UFFEJ

Impossible de commencer à parler de *Välkommen Ut* sans tenter une explication du titre, qui peut, littéralement signifier « bienvenue dehors », et est un jeu de mot hélas intraduisible autour de la notion de coming out, qu'il sera sans doute nécessaire d'expliquer aux jeunes. En anglais, l'auteur a choisi le titre « Un ami de Dorothy », qui est un euphémisme pour dire « être gay ».

DUALITÉS

Le film ne nous montre que deux lieux : la rue, très brièvement, et l'intérieur d'un appartement, dont on ne verra que l'entrée, partiellement, puis la cuisine. Le plan inaugural montre une adolescente, dans la rue, sur le point de rentrer chez elle. Sa conversation téléphonique avec un(e) ami(e) installe d'emblée une tension, puisqu'on apprend qu'elle est convoquée pour un entretien par ses parents, pour une raison inconnue mais inhabituelle. On constate une forme de dualité qui parcourt tout le film : parents/adolescents, intérieur/extérieur... elle est matérialisée dans la cuisine par une table qui sépare chaque camp de manière très formelle et statique. C'est en fait le sujet même du film, puisque le spectateur – et l'adolescente – assistent en fait au coming out de ses parents. Intérieur/ extérieur, nous/ les autres, familles homoparentales / hétéroparentales : Joakim S. Hammon pose en creux les questions des démarcations et des normes dans nos sociétés d'aujourd'hui.

L'EFFET COMIQUE

Välkommen ut est un film comique, très court, avec un retournement de situation qui provoque une chute, inattendue. Le comique vient d'abord des acteurs, qui jouent de manière très jouissive la gêne extrême de ces deux pères qui ne parviennent pas à s'exprimer et s'emberlificotent dans des explications à la fois improbables et

maladroites, utilisant des métaphores culinaires aussi inefficaces que douteuses. L'autre ressort comique vient du jeu de surprises mis en place au fil du film. En effet, on peut dans un premier temps s'attendre à une scène où les parents tentent maladroitement de faire un cours d'éducation sexuelle à leur enfant, ne se rendant pas compte que le temps a passé et que le/la jeune a déjà trouvé à s'informer par ailleurs. Le spectateur est donc surpris que les parents décident de dévoiler leur homosexualité, alors que cela est évident. En effet, le deuxième plan, qui montre Gabrielle se déchaussant dans l'entrée de l'appartement, donne à voir les photos de famille accrochées au mur : on y aperçoit ce qui ressemble à des photos de mariage. De plus, les deux hommes montrent par leur attitude physique (ils se donnent la main) qu'ils sont en couple, un gros plan insiste sur leurs bagues. Et, comme le souligne Gabrielle : « Je sais que vous êtes gay. J'ai dix-sept ans ! J'ai eu deux papas toute ma vie. ». Mais le personnage le plus naïf n'est finalement pas celui qu'on attendait. Gabrielle, après avoir constaté l'embarras de ses papas avec consternation et impatience, semble découvrir le fait qu'elle est adoptée.

NORMAL /PAS NORMAL, QUESTION DE POINTS DE VUE ?

Au delà de l'effet comique que cette fin provoque, on peut donc penser que le réalisateur tient à questionner le placement de chacun par rapport à la normalité. Au cours du film, la caméra tourne plusieurs fois autour des personnages, invitant le spectateur à adopter tour à tour les points de vue des différents protagonistes. Pour Gabrielle, « il n'y a pas de mal à ça », tandis que ses parents viennent d'une génération pour qui révéler son homosexualité a pu relever du combat. Les réactions que nous avons pu entendre lors de la première projection du programme au Festival Européen du Film Court de Brest montrent la diversité des réactions... et la pertinence d'un film comme *Välkommen ut*.

LE POINT DE VUE DE L'AUTEUR

Joakim S. Hammond, réalisateur suédois, travaille pour le cinéma et la télévision, il a réalisé plusieurs courts-métrages et clips musicaux.

LA GENÈSE DU FILM

« J'avais envie de réaliser des courts-métrages drôles, pour les jeunes. Nous en avons réalisé trois. Pour ce film, j'ai été inspiré par Maria, qui joue le rôle principal, que je suivais sur sa chaîne youtube. Dans une de ses vidéos, elle aborde la question de sa sexualité après que ses fans l'aient interrogée à ce sujet. À l'époque, elle ne savait pas comment s'identifier, en tout cas pas comme hétérosexuelle. Son aisance, sa simplicité pour parler de cela m'ont inspiré. De manière générale, les jeunes d'aujourd'hui en Suède sont beaucoup plus ouverts que les générations précédentes.

JE VOULAIS FAIRE UN FILM AMUSANT, AVEC UNE PINCÉE DE MESSAGE

J'ai grandi dans un environnement libéral où les droits des homosexuels n'ont jamais été un problème. Les gens n'avaient rien contre en soi, mais en tant qu'adulte avec le recul, je m'aperçois qu'en fait la plupart des gens étaient mal à l'aise avec cette question.

Quand j'ai vu la vidéo de Maria, je me suis demandé comment les gens auraient réagi quand j'étais gosse (j'ai 33 ans). Et la réaction aurait certainement été très différente. Maintenant, je sais que révéler son homosexualité est toujours très difficile et peut malheureusement être une expérience horrible pour certains,

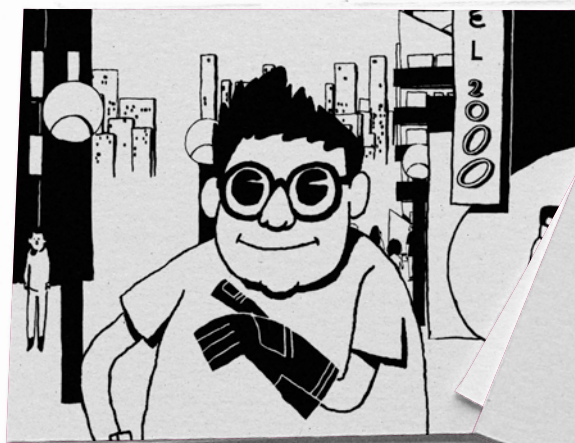
mais nous avons vraiment parcouru un long chemin depuis mon enfance, même si la génération plus âgée n'a pas encore rattrapé son retard. Mon espoir est que les gens en arrivent dans le futur à ne plus comprendre le sujet du film car la sexualité aura cessé d'être un problème.

LE SENS DU FILM

Je voulais avant tout être drôle, mais aussi faire réfléchir sur le fait que les normes n'ont de pouvoir que si nous leur en donnons. Les normes ne sont que des règles sur lesquelles les gens se sont mis d'accord il y a longtemps parce que cela avait du sens à un moment donné. Si nous sommes tous d'accord sur le fait que quelque chose n'est plus bizarre, cela cesse d'être bizarre. Cela ne veut pas dire que toutes les normes sont mauvaises, mais nous devrions tous questionner nos habitudes de pensée, même si c'est inconfortable. J'aimerais vraiment qu'il y ait plus de films et de divertissements en général qui poussent chacun à questionner ses propres préjugés. Un film seul ne pourra jamais rien bouger, mais cent, oui. Donc si mon film inspire quelqu'un ou pousse quelqu'un à réfléchir, j'aurai dépassé tout ce que j'aurai osé espérer.

D'AUTRES PROJETS ?

Je travaille actuellement sur une série web pour la télévision suédoise. Maria de *Välkommen ut* y tient le premier rôle. C'est une comédie d'action romantique qui se passe dans un lycée. Sinon, j'étudie la sociologie à Stockholm, c'est un sujet réellement important pour moi. »



I WANT PLUTO TO BE A PLANET AGAIN

FRANCE / 11'42" / 2016

M. Amachoukeli & V. Mavounia Kouka

LE POINT DE VUE DES ANIMATEURS/ TRICES (TRAVAUX D'ATELIERS)

LES THÈMES DU FILM

- Perte de l'identité
- Prévention / dénonciation des conséquences de la robotique
- Côté sectaire : classification des gens, quelqu'un a vu dans le symbole triangulaire avec un œil une allusion aux illuminati.
- Manipulation des masses
- Une personne dans le groupe a perçu le film de manière plutôt positive : pour lui, le fait de devenir un H+ a sauvé le personnage.

ÉLÉMENTS DE MISE EN SCÈNE

- Utilisation d'images trash : volonté de percuter
- Utilisation d'images d'archives
- Un graphisme minimaliste

QUELS ÉCHANGES METTRE EN PLACE AUTOUR DE CE FILM, POUR QUEL PUBLIC

- Le groupe a fortement débattu sur le public auquel on pourrait préconiser ce film, ainsi que sur les manières de mener un débat.
- Quel public, quel âge :
- Le groupe préfère réserver le film à des jeunes à partir de 15 ans
- Le groupe a discuté sur les méthodologies pour mener un débat et imaginé différentes pistes :
 - ouverture par des thèmes ou des ressentis à partir de questions
 - animations ludiques autour des thématiques, des techniques
 - possibilité de proposer : un jeu de piste, un brainstorming pour que le public mette ses propres mots sur les thèmes
 - question du groupe : faut-il débattre après chaque film ou après avoir passé tous les films du programme ?

Notes : (1) À partir de quel âge ?

La question de l'âge est une question récurrente et importante car elle engage directement la responsabilité de la personne qui programme un film ou qui choisit de le montrer à un groupe précis. À L'UFFEJ, nous avons montré *I want Pluto to be a planet again* à des enfants ; il a été bien perçu - c'est même le film qui les a le plus marqués. Vous pouvez lire un article à ce sujet sur l'espace Ressources du site internet de l'Uffej : <http://uffejbretagne.net/outils-et-ressources/reflexions-et-experiences/>

ANALYSE DE L'UFFEJ

UNE HISTOIRE DE CLASSES DANS UN FUTUR DE SCIENCE FICTION

I want Pluto to be a planet again (je veux que Pluton redevienne une planète, en français), est un dessin animé en noir et blanc, au graphisme minimaliste. Il s'inscrit clairement dans le genre de la science fiction, et répondait à une commande de Canal +, sur le thème « Demain si j'y suis ».

Le titre est une référence au fait que Pluton a été déclassée en 2006 par les astronomes du système solaire et n'est plus considérée comme une planète.

Le film est principalement construit avec des personnages, les décors sont essentiellement suggérés par des aplats de noir et blanc et des formes géométriques. Ce choix graphique met en avant, d'une certaine manière, la question de l'humain dans cette société imaginée, qui semble reposer entièrement sur une classification entre les êtres. Les humains normaux, dits H-, sont voués aux tâches considérées comme basses (tri des déchets). Les humains augmentés, dits H+, semblent être oisifs (comme la femme dont Marcus est amoureux, qui boit des cocktails ou contemple des tableaux) ou dans l'admiration d'eux-mêmes. Ainsi un long travelling lors d'un trajet en bus de Marcus fait apparaître une foule dans laquelle se pavanent des H+, se comportant presque comme des bêtes de foire. Cette vacuité contraste avec le mépris affiché des H+ pour les H-, comme en témoignent les interventions du modérateur pendant le « Gogole Show », qui esquisse en parlant des danses moqueuses : « Pourquoi tu resterais handicapé, toi, ça te plaît, d'être comme ça dans ton petit fauteuil roulant ? ... et toi... t'es tout petit... avec ta langue qui sort... »

TRANSHUMANISME

Dans cette société, il est possible, moyennant beaucoup d'argent, de modifier son corps à volonté, de lutter contre la maladie et la mort. Ainsi, Peacemaker, l'amie de Marcus, est transformée en H+ et sauvée d'un accident de la route.

Le film est constellé d'images d'organes, de liquides qui coulent, de bruits visqueux, nous ancrant en permanence dans cette question du corps. Le style du film, et le genre dans lequel il s'inscrit pourraient penser qu'il s'agit là d'un futur purement imaginaire. Pourtant, l'utilisation d'images d'archives sur la robotique ancrent le film dans notre réalité d'aujourd'hui, marquée par les progrès constants de l'intelligence artificielle. Le réalisateur / la scénariste veulent ainsi nous signaler que cette mutation est déjà en marche.

UTOPIE OU DYSTOPIE ?

Le film ne semble pas fournir une interprétation tranchée sur la transformation de son personnage, qu'il présente lui-même de manière positive : « Je suis né à 33 ans, un soir de grande loterie. (...) Au réveil, passé le 1^{er} choc, j'avais une tête de con, y'a pas à dire, mais sinon tout était parfait. Ils avaient éliminé toute imperfection»(...) «J'étais bel et bien le plus augmenté et le plus heureux des hommes ».

Mais la société qui nous est donnée à voir est une société qui semble gouvernée par une puissance unique, « Gogole » qui ambitionne de contrôler la destinée des gens et les influence à grand renfort de publicités comme le suggèrent les inscriptions que l'on aperçoit par la fenêtre du bus : « Gogole show, le processus est en toi ! » «Gogole fric / Gogole cyber espace, de l'infini vers l'au-delà ». Bien sûr le spectateur y verra une allusion à peine voilée à l'entreprise Google, ou plus généralement aux puissances mondiales appelées GAFAM (Google, Apple, Facebook, Microsoft), de même que le Gogole show est un mélange des shows qu'animait Steve Jobs pour Apple et des émissions de télévision, avec grands écrans, images et musiques intrusives, danses sur la scène qui galvanisent et manipulent les foules. Le film n'est donc pas dénué d'un regard critique sur notre société actuelle.

UNE HISTOIRE DE CŒUR

La voix du narrateur raconte l'histoire d'une vie, assez banale. L'histoire d'un homme qui ne s'aime pas, souffre-douleur de ses camarades à l'école puis amoureux déçu. L'espoir de conquérir le cœur de la femme qu'il aime le pousse à souhaiter être un autre, en utilisant d'abord des artifices (un déguisement) puis une solution radicale, la transformation de son corps. Ceci peut faire penser à certains pays où le recours massif à la chirurgie esthétique pour ressembler à un idéal de beauté est devenu une pratique sinon courante, en tout cas culturellement acceptée.

Certains H+ sont stylisés par une tête triangulaire, ils n'ont ni bouche ni yeux, pas d'expressions faciales qui puissent permettre une quelconque identification. Le film suggère même que l'opération pour devenir un H+ implique de perdre son cœur (on voit le cœur de Marcus aspiré par les machines puis flotter dans l'espace dans la séquence finale). Il pose donc en filigrane la question de la perte de l'identité et des sentiments comme prix à payer de l'augmentation du corps.

ET À LA FIN...

Le film se termine par une scène mise en musique par le compositeur électro Rone, et nous montre une fusée qui libère des déchets en orbite autour d'une planète que nous identifions comme étant Pluton. On aperçoit des objets divers, mais aussi une paire de fesses, un pied, un cœur... on reconnaît la paire de lunettes ayant appartenu à Marcus, un camion accidenté... la morale de l'histoire n'est pas donnée d'emblée et sera sans aucun doute l'occasion de maints débats ; en tout cas elle répond de manière un peu cynique au titre du film puisque, dotée d'anneaux, fussent-ils faits de déchets terriens, Pluton semble bel et bien redevenue une vraie planète...

LE POINT DE VUE DES AUTEUR(E)S

Marie Amachoukeli est une réalisatrice et scénariste française ; diplômée de la FEMIS en scénario, elle écrit notamment pour des jeunes auteur(e)s et a réalisé *Party Girl*, un long métrage remarqué à Cannes en 2014.

Vladimir Mavounia-Kouka est diplômé de l'École Nationale des Arts décoratifs de Paris. Il travaille comme réalisateur sur des programmes courts en animation ainsi que comme illustrateur. Il a réalisé plusieurs courts-métrages.

LA GENÈSE DU FILM

M.A : « *I want Pluto to be a planet again...* alors c'est difficile à dire, on en a conscience, mais c'est un slogan qui existe, car Pluton a été disqualifiée pour de vrai du système planétaire. Et c'était une injustice qu'on voulait réparer. C'est aussi un peu métaphorique, car c'est l'image finale du film.

V.M-K : Notre idée était de partir de quelque chose d'assez simple, que tout le monde connaît, une blquette avec des stéréotypes, pour parler à travers cette histoire de transhumanisme.

M.A : À l'origine, c'était une commande de Canal +, le thème était : le futur, 2015. On s'est dit que ce serait pas mal de faire un film d'animation, on a vu pas mal de conférences avec des scientifiques

très inquiétants, et on a voulu ramener cela à un personnage auquel on peut tous s'identifier, un petit gros à lunettes, qui a ce désir de se transformer et de s'augmenter pour plaire à quelqu'un.⁽¹⁾ C'est à la fois un conte assez kawaiï et un peu cruel. Aujourd'hui, demain, hier, il semblerait que les inégalités, ça marche plutôt bien, il y aura une fracture entre ceux qui pourront s'augmenter ou pas, et la question c'est donc : jusqu'où iront les dissonances entre ces deux catégories ?

LA RÉALISATION

V.M-K : On a fait un cahier des charges pour faire un film au moindre coût mais avec une durée conséquente. Le choix du noir et blanc, c'est pour une raison graphique, puisqu'en fait on a repris un univers que j'avais déjà développé pour le pousser jusqu'au bout. C'est aussi par manque de temps et d'argent.

M.A : Concernant la musique, on a travaillé avec Rone, c'est la partie clipée du film. Il y a quelque chose d'amusant dans un dessin animé de voir un personnage rêver le réel, c'est un peu une mise en abyme. »

(1) NDLR : Les auteurs semblent tellement s'identifier à leur personnage et ses imperfections que son patronyme est un mélange en clin d'œil de leurs deux noms : Marcus Amakouka



PÊCHE EN L'AIR #2

FRANCE / 3'30 / 2016

Mickaël Dupré

LE POINT DE VUE DES ANIMATEURS/TRICES (TRAVAUX D'ATELIERS)

THÈMES DU FILM

- La question du numérique
- La passivité / l'isolement
- L'entraide

ÉLÉMENTS DE MISE EN SCÈNE

- Effet de masse des lapins qui sont passifs, seuls le pêcheur et l'oiseau s'entraident
- Le retournement de situation

QUELS ÉCHANGES METTRE EN PLACE AUTOUR DE CE FILM, POUR QUEL PUBLIC

- Le groupe émet deux propositions :
 - mettre en situation le public : si vous étiez le lapin / le chasseur, comment auriez-vous réagi ?
 - organiser une projection avec une association étudiante et des personnes âgées pour questionner les problématiques de générations et de rapports aux écrans

ANALYSE DE L'UFFEJ

UN UNIVERS BURLESQUE

Pêche en l'air #2 fait partie d'une série de 3 films de fin d'études à l'école d'art Émile Cohl de Lyon. Dès le générique, le film, réalisé en dessin animé, s'inscrit dans la tradition du cinéma burlesque. Le titre apparaît accompagné de quelques notes de guitare et d'un sifflement joyeux. Le « e » du mot pêche est coiffé d'un chapeau, qui est autant un clin d'œil malicieux au circonflexe qu'un hommage à l'accessoire privilégié de grands acteurs du burlesque (Jacques Tati, Charlie Chaplin...).

Un hameçon apparaît, à l'envers, formant un facétieux point d'interrogation et illustrant le fait de pêcher en l'air. C'est effectivement le pitch de la série, absurde, identique aux trois films « Série racontant les aventures d'un homme qui pêche des oiseaux dans la montagne ».

On reconnaît ensuite effectivement dans le film tous les ingrédients du cinéma burlesque : un personnage aisément reconnaissable, les cheveux en bataille, un bob blanc sur la tête, et enfin, un enchaînement de gags et d'événements improbables qui amènent le personnage à se livrer à des acrobaties drôles et périlleuses. À ce titre, le film nous propose deux scènes mémorables ; l'une quand le pêcheur tombe par inadvertance dans le seau avec lequel il essaie d'attraper l'oiseau, l'autre enfin quand il s'efforce d'en sortir pour rejoindre la falaise. Là encore, on ne peut que penser à Buster Keaton, qui maîtrise l'art de provoquer des catastrophes et de s'en sortir par des exploits acrobatiques. Il est d'ailleurs remercié dans le générique de fin.

PÊCHE EN L'AIR, UNE SIMPLE VIRGULE ?

Le choix de *Pêche en l'air* dans le programme Questions de jeunesse émane du souhait des programmateurs/trices d'inclure des films plus courts et plus légers. Mais *Pêche en l'air* n'est pas qu'une parenthèse comique : comme tous les films burlesques, il questionne aussi par l'absurde les problématiques et travers de nos sociétés. Comme le souligne Emmanuel Dreux dans son ouvrage *Le cinéma burlesque ou la subversion par le geste*, « Si le comique burlesque a toutes les apparences de la gratuité, les imitations, transpositions et mises en abyme qu'il propose vont bien au-delà du simple jeu pour rire. Elles sont des images insolites qui (...) troublent irrémédiablement toute forme de certitude. Ainsi l'auteur burlesque ne se réduit jamais au seul rôle d'amuseur mais s'impose (...) comme une figure subversive de l'étrangeté, qu'elle soit fantaisiste, bouffonne ou proprement inquiétante ».

UN PÊCHEUR SOLIDAIRE

Deux thèmes principaux sont abordés en filigrane dans *Pêche en l'air* ; le premier est celui de la solidarité. Le film joue constamment des renversements de situation, au sens propre comme au sens figuré : le pêcheur se retrouve physiquement à la place de l'oiseau pêché, au bout de la canne, à sa merci. Finalement, le pêcheur, après s'être sorti de sa fâcheuse position, sauve la vie de sa proie alors qu'elle est en train de s'étouffer avec un poisson pané.

On ne peut pas en dire autant des petits lapins qui s'agglutinent en spectateurs passifs des événements, ne faisant aucune tentative pour aider, alors qu'ils pourraient atteindre l'oiseau sur le point de mourir beaucoup plus rapidement que notre pêcheur maladroit. La gravité de la scène et le suspense sont souligné(s) par le bruit d'un orage qui éclate, ce qui rend l'inaction des lapins encore plus choquante.

PASSIVITÉ ET RÉSEAUX SOCIAUX

Mais le plus choquant, c'est bien le fait qu'un des lapins filme toute l'action sur son smartphone, en voyeur accompli. Le réalisateur fait ici clairement allusion à un travers de notre société moderne, où certains citoyens semblent plus préoccupés par les réseaux sociaux, le buzz et le divertissement que par un engagement concret pour aider des personnes en difficulté. À cet égard, l'aspect mignon du film, tout en aplats de couleurs et rempli de petits lapins, opère un contraste saisissant, voire cynique, avec cette situation qu'il dénonce. Le film *Wave*, inclus dans le programme, fait un écho bienvenu et positif à ce sujet et ne manquera pas, nous l'espérons, d'alimenter le débat avec le public !

LE POINT DE VUE DE L'AUTEUR

Mickaël Dupré a grandi en Ardèche et a étudié à l'école lyonnaise d'animation Émile Cohl, d'où il est sorti en 2016. Son film *L'eau est cuite* a reçu le Prix du Jury étudiant au festival national de film d'animation de Bruz en 2017.

LE CHOIX DE LA SÉRIE

« Je suis arrivé au début de ma dernière année d'étude sans rien de bien solide à montrer à mes professeurs. Alors j'ai improvisé des tests en partant d'un vieux dessin que j'avais fait en rentrant d'une randonnée avec mes amis. Puis au lieu de choisir un seul de ces tests pour faire un film, je les ai plutôt changés en différents épisodes. Utiliser le format série a pu me donner plus de libertés, j'ai pu prendre le temps de développer plusieurs directions assez différentes, et ça m'a beaucoup plu. Mais faire une série n'était pas du tout prémédité.

LE SUJET DE L'ENTRAIDE DANS UN FILM DE GENRE COMIQUE

J'aime les allusions à la réalité dans les histoires loufoques, des gens comme Jean de La Fontaine utilisaient déjà ce procédé il y a quelques années.

Pour ce qui est de l'entraide, c'est une question qui me touche, il est vrai qu'elle a pu déborder un peu sur mes films. De plus, je suis le genre de personne qui s'attache beaucoup à ses personnages jusqu'à oublier que ce ne sont que des amas de traits et de couleurs, et c'est quand ils se querellent mais surtout quand ils s'entraident que je les sens vraiment vivre.

LES CHOIX GRAPHIQUES

Pour *Pêche en l'air*, ça se rapproche assez de la peinture animée, j'ai procédé par taches, parce que je n'avais pas envie de devoir remplir chaque dessin avec de la couleur à la fin. Pour le décor je voulais un aspect assez lourd, d'inspiration romantique, ça donnait un côté maniériste et bucolique qui me plaisait bien. Le parti pris de mise en scène était une grande contrainte qui permettait finalement de « danser dans les chaînes » tout en soulignant le propos.

Pour *L'eau est cuite*, j'ai essayé de me concentrer plus sur la sensation que le dessin procure plutôt que de faire quelque chose de visuellement séduisant. Tout en sachant qu'il fallait que je m'adapte au temps qu'il me restait pour rendre mes films j'ai voulu me lâcher un peu hors des « chaînes » de l'autre projet. »



WAVE

IRLANDE / 14' / 2017

Benjamin Cleary

LE POINT DE VUE DES ANIMATEURS/TRICES (TRAVAUX D'ATELIERS)

THÉMATIQUES DU FILM :

- La solitude
- L'isolement
- Les différences
- Le handicap
- Le poids des réseaux sociaux

ÉLÉMENTS DE MISE EN SCÈNE

- Film très dépouillé
- Rythme du film de plus en plus dynamique
- Utilisation de nombreux gros plans
- Musique de plus en plus présente
- Un conte avec un narrateur et un happy end
- Vague – explosion – fin

QUELS ÉCHANGES METTRE EN PLACE AUTOUR DE CE FILM, POUR QUEL PUBLIC

- Le film nécessite d'être accompagné si on le montre aux plus jeunes
- Un film pour les + de 13 ans et les adultes
- Choisir un accompagnement ludique pour les plus jeunes
- Attention à ne pas mettre le public en difficulté (par exemple, un public de migrants qui vivent une situation d'exclusion peut se sentir visé)
- Proposition de montrer un extrait du film où Gaspard parle cette langue que personne ne comprend pour voir l'effet produit

ANALYSE DE L'UFFEJ

DU CÔTÉ DE GASPARD

Le premier plan de *Wave* (la vague, en anglais) nous montre l'enregistrement vidéo d'un homme face caméra, ou plus probablement face smartphone, si on en juge par le tremblé de l'image. Il énumère, comme une litanie, tout ce qu'il ne peut plus faire : « Cela me manque de parler aux gens... cela me manque de lire un livre... cela me manque de comprendre les paroles d'une chanson...de regarder un film... cela me manque de comprendre ce qui est écrit sur le menu quand je vais au restaurant. »

S'ensuit un plan où l'on voit dériver un corps sur un fond coloré à l'aspect cosmique. Une voix off explique ce qui est arrivé à Gaspard, le personnage de la vidéo. Il a eu un accident, et quand il se réveille d'un coma de plusieurs années, il parle une langue inconnue qu'il est le seul à comprendre.

En revanche, le spectateur, contrairement aux autres personnages du film, comprend Gaspard : soit grâce à la voix off, qui livre au fur et à mesure toutes les clefs de compréhension de son histoire et de ses sentiments, soit par certains passages qui sont dits en anglais par l'acteur. Le spectateur est donc mis en position omnisciente ; le but n'est en effet pas tant de maintenir un suspense dans l'histoire que de créer une connivence forte entre le spectateur et le personnage principal du film. On remarque ainsi d'innombrables gros plans sur les yeux, la bouche, les oreilles, et Gaspard est très souvent filmé de près et cadré au centre. Le réalisateur prend tout le temps – presque la moitié du film – de nous immerger dans son état intérieur, par tous les moyens à sa disposition. Aussi le temps

qui passe est-il fortement évoqué, non seulement dans le récit du narrateur et l'utilisation fréquente de marqueurs temporels, mais aussi par des gros plans sur un robinet qui goutte ou de l'eau qui s'écoule dans un siphon. Tous les éléments sont donc réunis pour que le spectateur ressente une compassion forte avec Gaspar et que la vague de solidarité qui clôt le film prenne tout son sens.

COUPÉ DU MONDE

Quelques plans reviennent à plusieurs reprises : Gaspar assis seul en bord de mer, Gaspar regardant le paysage défiler derrière la vitre d'un train, Gaspar dansant seul, un casque sur les oreilles, devant des passants ou des passagers étonnés, Gaspar travaillant de son côté, séparé de ses collègues par une cloison. Tous ces plans illustrent l'isolement dans lequel il se trouve plongé. Le narrateur le décrit comme « un fantôme, ayant perdu toute trace de sa vie antérieure, coupé du monde comme s'il venait d'une autre planète ». Gaspar est également montré plusieurs fois montant l'escalier de la barre d'immeuble dans laquelle il habite, petit point isolé et perdu devant un front de fenêtres illuminées, toutes carrées et cloisonnées, renforçant ce sentiment d'absence totale de communication avec le monde extérieur. Les plans de Gaspar, seul chez lui, entouré de piles de magazines et assis sur un sol jonché de feuilles, accentuent le sentiment de perte, en écho avec les inserts de son corps flottant au milieu d'un océan sans fin.

UNE BOUTEILLE JETÉE À LA MER

Le sujet principal du film est donc la communication – ou plutôt son absence - l'objet smartphone apparaît à plusieurs reprises au cours du film, à la fois comme fil rouge de l'histoire, mais aussi comme symbole par excellence d'internet et des réseaux sociaux.

C'est donc tout naturellement un tutoriel que regarde son collègue sur internet qui constitue l'élément déclencheur. Puisque internet regorge de vidéos postées dans le but d'aider autrui et de partager son expérience, Gaspar pense y trouver son salut, en dépit des moqueries de ses collègues. Il tourne une vidéo dans l'espoir de trouver son/ses semblable(s) – ce plan apparaît à plusieurs reprises, structurant tout le film entre la situation initiale et le dénouement. Vite déçu, il s'aperçoit qu'internet est aussi la poubelle des sentiments humains, où il n'y a aucune limite aux insultes et au mépris. Les réalisateurs ont alors recours à un montage rapide et efficace, des gros plans qui soulignent de manière tragico-mique le côté repoussant de cet ami qu'il croyait avoir trouvé. Tout semble perdu, Gaspar reprend ses accessoires d'homme seul (le casque, la drogue, la sucette), une chanson de David Bowie, « Rock'n'roll suicide » accompagnant ces plans laisse penser au pire.

LA VAGUE

Cette chanson choisie par Benjamin Cleary amène parfaitement le retournement de situation : la vague de solidarité et d'émotion finalement soulevée grâce à internet coïncide avec l'explosion finalement positive de la musique : « You're not alone let's turn on and be! (Tu n'es pas seul, faisons demi-tour et vivons !) ». Internet peut donc être aussi un lieu de partage et d'entraide, conclusion qui amène le happy-end du film, déjà suggéré par la musique choisie pour le générique de début et de fin. Le titre « Sure of love » du groupe The Chantels, vante en effet avec légèreté le bonheur de ne pas être seul : « I need no stars to guide me,/ I need no sun to shine. Long as you're beside me » (Je n'ai pas besoin d'étoiles pour me guider / Je n'ai pas besoin de soleil pour briller/ Tant que tu es à mes côtés »).

LE POINT DE VUE DES AUTEURS

Benjamin Cleary est un scénariste et réalisateur irlandais. Son premier court-métrage, *Stutterer*, a reçu l'Oscar du meilleur court-métrage au festival de Cannes. Il raconte l'histoire d'un jeune homme bègue qui se refuse au mutisme.

Benjamin Cleary a co-réalisé *Wave* avec T.J O'Grady-Peyton, également l'acteur principal du film.

LE THÈME DU FILM

B. Cleary : « La communication me fascine, ce code audiovisuel incroyablement intriqué que nous avons développé en tant qu'humains. C'est vraiment époustouflant quand on y réfléchit. Certains moments difficiles que j'ai pu vivre semblent influencer, de manière inconsciente, les histoires que j'écris. J'espère que cela leur confère une part de vérité. »

LE JEU D'ACTEUR

T.J O'Grady-Peyton : « J'avais pris des cours auparavant, et *Wave* a été l'occasion pour moi de mettre mon jeu d'acteur à l'épreuve. Gaspar était vraiment un personnage unique, irrésistible, plein de conflits, de personnalité et d'humour.

En ce qui concerne le langage que parle Gaspar, nous avons beaucoup expérimenté avec différents styles et sons. Nous avons créé des phrases clés que je pouvais répéter quand je ne trouvais pas un mot, mais sinon j'improvisais beaucoup pour garder un effet crédible. Je répétais d'abord en anglais pour m'imprégner du ton général, puis nous prenions une prise en grommelot. »

LE TOURNAGE

B. Cleary : « Au départ nous voulions tourner *Wave* en un week-end avec quelques amis dans mon appartement, et le produire juste après. Puis nous avons commencé à jouer avec le personnage, à en explorer les différents aspects, et nous avons réalisé que nous avions la matière pour faire quelque chose de plus ambitieux. Au final, cela nous a pris deux ans !

Nous tournions de manière sporadique, un week-end par-ci, un week-end par là, quand tout le monde était à Dublin en même temps. Afin de garder la cohérence visuelle, nous avons défini un

style très tôt et nous nous y sommes tenus. Notre chef opérateur Burschi Wojnar est très talentueux et s'est investi avec beaucoup de talent et de passion. Notre productrice, Rebecca Bourke, a organisé chaque jour de tournage de manière très rigoureuse, si bien que l'on ne voit pas les ruptures. »

LES EFFETS SPÉCIAUX

B. Cleary : « En fait notre artiste en effets spéciaux, Bob Corish a créé les séquences interstitielles avec de la macrophotographie et des techniques à l'ancienne, en utilisant des coulées d'encre dans du lait ! Pour moi, ces moments représentent l'isolement de Gaspar et son état quand il est dans le coma. Mais si vous en avez une autre interprétation, c'est bien aussi. »

LA MUSIQUE

B. Cleary : « Je me souviens être assis, une nuit dans mon appartement, à me demander comment terminer le film. Finalement, vers 3 h du matin, j'ai eu l'idée de « Rock'n roll suicide ». J'ai su immédiatement que c'était la seule fin possible. J'ai téléphoné à Rebecca, la productrice, et je lui ai dit « Tu vas me haïr »... En effet. Je lui ai fait une maquette de ce que j'imaginai, cela l'a convaincue. Et elle a réussi à obtenir les droits de la chanson pour le film. »

T.J O'Grady-Peyton : « Elle a vraiment travaillé très dur pour que le film se fasse. Produire un film à petit budget est vraiment une tâche ingrate et usante. Personne n'est payé, tout le monde est passionné. C'est donc difficile de maintenir le cap et un niveau constant de professionnalisme, mais elle y est parvenue. »

LES 60 CONTRIBUTEURS YOUTUBE, INTERNET

T.J O'Grady-Peyton : « Rebecca a trouvé la plupart des contributeurs par la famille ou les amis, et tous ceux qui répondaient à nos sollicitations sur les réseaux sociaux. Techniquement, le film a été tourné dans de nombreux pays ! »

B. Cleary : « Internet a vraiment des côtés fabuleux et d'autres absolument terribles. Est-ce que le monde serait meilleur sans internet ? C'est une question qui n'a pas de réponse, car internet signifie quelque chose de différent pour chacun dans le monde. Mais j'aimerais vraiment que les gens soient plus gentils les uns envers les autres sur internet. »



TRUCS ET ASTUCES

Les voies ludiques
de la médiation
cinématographique

Le programme Questions de Jeunesse se prête à l'animation de débats, qui est parfois un art difficile. Nous avons tenté de donner quelques aides sur l'animation de débat dans le dossier de l'année dernière. Le programme invite également à d'autres formes d'accompagnement, expérimentées depuis plusieurs années sur le terrain. Cet article a pour but d'en donner un petit aperçu, bien sûr non exhaustif, que nous nous ferons un plaisir d'enrichir avec vos futures contributions.

1

TROQUONS NOS IDÉES

Association Uffej Bretagne – Laurence Dabosville

L'Uffej a organisé à plusieurs reprises des tournées du programme « Questions de Jeunesse », en temps hors scolaire, mais aussi dans plusieurs collèges des Côtes d'Armor. Je craignais que les problématiques de groupe, fréquentes à ces âges, empêchent les élèves de s'exprimer. De plus, certaines thématiques me semblaient peu propices au débat collectif – nous étions en période électorale, et je pensais qu'aborder, par exemple, la question des migrants et des mineurs isolés de manière frontale ne permettrait pas de concerner réellement tous les élèves. J'ai donc recherché une forme ludique, nécessitant que les élèves se déplacent et soient actifs. J'ai décidé d'adapter le jeu « Cherchons ensemble »^[1]. Je l'ai expérimenté avec des classes ainsi qu'avec des groupes de jeunes, en hors-temps scolaire.

Le jeu consiste à organiser un grand troc d'idées et d'affirmations sur les films du programme.

Pour ce jeu vous aurez besoin de cartes (cartes bristol, carrés de papier type bloc téléphone) et de quoi écrire pour tous les participants.

1) ÉCRITURE DES CARTES (5 À 10 MIN)

Distribuez 4 cartes vierges par personne et demandez aux participants d'inscrire une opinion ou affirmation sur les films. Les phrases du type « c'était nul » ou « j'ai pas aimé » sont proscrites. Il faut inscrire une phrase par carte, qui peut porter sur les contenus ou la forme des films du programme.

Par exemple : J'ai aimé la musique dans *Wave* / Je trouve *Välkommen Ut* très drôle /

Ramassez toutes les cartes.

Au préalable, vous (le/la meneur/se de jeu) aurez préparé vos propres cartes que vous mélangerez secrètement à celles des participant(es). Certaines cartes peuvent être identiques. Pour rédiger ces cartes, j'utilise des éléments d'analyse du cahier pédagogique, avec une préférence pour ceux qui soulignent des aspects cinématographiques que les joueurs/euses seraient susceptibles de ne pas formuler. Par exemple : « Les gros plans dans *Wave* nous font ressentir la même chose que le personnage » / « Le montage rapide dans *L'Âge des sirènes* donne l'impression d'être plongé dans l'action » / « *Pêche en l'air* est un film comique, mais pas seulement ».

On peut également insérer des phrases un peu provocantes, négatives ou humoristiques (attention, il y a de fortes chances pour qu'elles soient choisies, il faut donc vous préparer à argumenter) :

« La fille dans *Välkommen Ut*, elle est quand même un peu bête » / « Les lapins avec un smartphone, c'est pas réaliste » / « Les deux hommes qui se donnent la main, je trouve ça choquant » / « Mattis, c'est un tombeur, il a trois filles en même temps » [quelques unes de ces phrases sont inspirées de réactions entendues pour de vrai].

2) REDISTRIBUTION

Mélanger les cartes, en redistribuer 3 à chaque participant, demander à chacun de les trier par ordre de préférence. Pendant ce temps, étaler le reste sur une grande table, côté écrit sur le dessus.

3) LE TROC À LA TABLE – 5 MIN

Demander à chacun(e) de venir autour de la table et d'échanger la ou les cartes qui ne lui conviennent pas, seul(e) et en silence.

4) LE TROC ENTRE JOUEURS/JOUEUSES – 5 MIN

Il n'est plus autorisé de prendre des cartes sur la table. Les joueurs peuvent échanger entre eux. Les règles sont les suivantes : avoir toujours 3 cartes en main, échanger au moins une carte.

5) FORMER DES ÉQUIPES

Demander aux joueurs/joueuses de former des équipes. Pour cela, il/elles doivent se mettre d'accord sur seulement 3 cartes. Il n'est pas forcément nécessaire de limiter la taille des groupes, cependant si l'on veut éviter que certains joueurs/joueuses restent passifs, on peut indiquer un nombre maximum de personnes par groupes (5 par ex.)

6) MISE EN COMMUN

Demander aux équipes de préparer un poster ou un sketch pour refléter les idées des 3 cartes. Le temps imparti dépend de la forme choisie.

Cette phase peut être plus ou moins développée selon le temps disponible. On peut se contenter d'une mise en commun simple, où chaque équipe lit ses choix et les explique, ou laisser le temps de véritables productions. Là aussi, il est important de debriefer les choix de chaque équipe afin de compléter et proposer les options choisies à la discussion collective.

Cette dernière phase peut prendre du temps si les groupes sont importants ; il est possible de jouer le jeu en plusieurs fois.

Ce jeu peut permettre de rendre actives un plus grand nombre de personnes, il permet de formuler des idées ou préjugés que certain(e)s n'auraient pas osé exprimer autrement. Pour cette raison, il faut bien se préparer, tant sur les films que sur certains sujets qu'il faut savoir aborder de manière posée et argumentée.

2 LA FORMATION QUESTIONS DE JEUNESSE - UN EXEMPLE DE BRAINSTORMING COLLECTIF !

Association Côte Ouest et DRJS Bretagne

Chaque année pendant le Festival Européen du Film Court de Brest, des animateurs/trices et des jeunes en service civique sont invités à réfléchir ensemble sur les films. Après avoir assisté le matin à la projection, les participants sont répartis en groupes. Chaque groupe se voit attribuer un film et doit répondre à trois questions : quels sont les thèmes abordés dans le film / relever des éléments de mise en scène / dans quelles conditions envisageriez-vous de montrer ce film, à quel public. Un(e) rapporteur/teuse est nommé, cette personne étant chargée de prendre en note les travaux du groupe. Au bout d'une heure, tous les groupes se retrouvent et présentent tour à tour les résultats de leurs travaux. Au delà des réponses aux questions posées, ce sont bien sûr les interrogations, les doutes et les débats soulevés qui font l'intérêt de l'exercice.

3 LES FILMS AUX QUATRE COINS

Ce jeu est une adaptation de « l'évaluation aux quatre coins », souvent pratiquée dans le monde de l'animation. Vous aurez besoin de 4 post-it.

Dessinez 3 émojis (un qui sourit, un qui n'est pas content, un neutre) sur les 3 premiers post-it, et une bulle de parole (comme dans les bandes-dessinées) sur le 4^e. Collez-les aux 4 coins de la pièce.

Procédez film par film. Annoncer un titre, demandez aux participant(e)s de se placer dans un des 3 coins avec les émojis, selon qu'ils ont aimé le film ou pas. Une fois que tout le monde s'est positionné, vous pouvez noter le résultat. Invitez ceux ou celles qui souhaitent s'exprimer à se rendre dans le coin « bulle de parole ».

Ce jeu est simple et a le mérite de mettre les corps en mouvement, ce qui dans certains cas peut débloquent la parole.

4 ROUGE ET VERT

Encore une adaptation de techniques d'animation simples pour favoriser la recherche collective. Prévoyez un des post-it de couleur verte et rouge, un grand mur ainsi que 2 grandes feuilles de paper-board par film. Inscrivez les titres sur les feuilles.

Distribuez 5 post-it de chaque couleur aux participant(e)s.

Demandez-leur d'inscrire une opinion positive sur chaque film sur les post-it de couleur verte, et une opinion négative sur les rouges, puis d'aller coller leurs phrases sous les titres de films correspondants.

Quand tout le monde a terminé, laissez un temps pour que tout le monde lise les différentes inscriptions.

Invitez ensuite les participant(e)s à réagir sur les phrases qu'ils/elles ont lues. Il est important que les personnes présentes expriment leur opinion, mais en tant que modérateur/trice, je vous conseille de ramener autant que possible le débat aux questions telles qu'elles sont traitées dans les films, sur un plan cinématographique.

5

L'IMAGE FLASH

Après une projection de film, il est parfois difficile de faire parler le public, notamment quand on est confortablement assis dans un fauteuil de cinéma. Ce jeu consiste à demander très rapidement aux spectateurs/trices de nommer l'image ou le moment qui les a le plus marqué(e)s. Il faut garder un rythme très rapide, en ne permettant que quelques mots. Le fait de se passer le micro de fauteuil en fauteuil crée un lien entre les personnes, les images ou scènes nommées ravivent les souvenirs du film ou mettent en lumière des aspects inattendus. Il n'est pas nécessaire de faire toute la salle si votre public est trop nombreux. Gardez en mémoire ou notez les différentes images citées et servez-vous en pour démarrer votre débat.

6

LE SUPPORT D'EXPRESSION

Association Don Bosco, Brest

L'association Don Bosco est une association nord-finistérienne qui accueille, entre autre, des adolescents en situation de vulnérabilité au regard de leur histoire familiale, leur parcours scolaire ou d'insertion, la santé, leur place dans leur groupe de pairs...

Permettre à ce public d'être en capacité de s'inclure sereinement dans la société est une priorité.

Pour ce faire, chaque année, le pôle protection de l'enfance de notre association prend appui sur le programme « Question de jeunesse », qui aborde des thématiques proches des préoccupations de ces jeunes, pour créer un espace de parole intergénérationnel (parents-enfants, professionnels des établissements éducatifs ...). Avec le soutien de l'association Côte Ouest, une soirée conviviale est donc proposée.

Chaque structure éducative participant à cette soirée, a travaillé en amont, avec les jeunes accueillis, la thématique d'un film qui les a intéressés. Ils viendront par la suite présenter leurs regards, leurs idées et points de vue.

Le support de restitution est libre : chanson, vidéo, panneaux, texte et poésie...

La soirée est présentée comme suit : « Questions de jeunesse, la soirée des jeunes et des familles » / la sélection Questions de jeunesse revisitée par les jeunes ».

L'ordre de projection des films est respecté.

Après chaque court-métrage, les jeunes viennent présenter le fruit de leurs réflexions. Un échange / débat est alors proposé avec la salle, animé par une professionnelle de notre association. Une animatrice de l'association Côte Ouest est présente pour apporter un regard cinématographique et relancer le débat avec la salle si nécessaire. Puis, nous passons au court-métrage suivant...

La soirée se termine par un temps convivial autour d'un repas.

Le format des films est bien adapté à ce type de soirée et les thématiques abordées « parlent » aux jeunes comme à leurs parents.

Au-delà de l'espace d'expression, c'est aussi un espace de confiance en soi, de valorisation et de fierté pour les jeunes, mais aussi d'écoute (témoignage de parents qui, eux aussi, ont été adolescents !!!). Cette confrontation des regards sur un même sujet peut-être source d'étonnement, de dialogue serein parents-enfants sur des thématiques difficiles à aborder ou potentiellement conflictuelles dans le cadre familial.

Eric Morvan

Responsable de service du centre de formation, Association Don Bosco

7

ANIMER UN ATELIER AVEC DES PUBLICS APPRENANT LE FRANÇAIS

Il arrive de plus en plus fréquemment d'animer des ateliers avec des personnes parlant peu ou pas le français. L'anglais peut bien sûr être une langue commune dans certains cas, mais il peut être intéressant d'utiliser certains outils simples pour communiquer.

Des planches d'images sont par exemple disponibles sur internet.

8

L'APPLICATION EQWALL

Pour la 2^{ème} année, le Festival Européen du Film Court de Brest a proposé que le débat qui a suivi la séance Questions de jeunesse soit animé, outre les échanges avec la modératrice de Côte Ouest et le scénariste de *L'Âge des Sirènes*, Rémi Brachet, avec l'application Eqwall. Cette application permet aux spectateurs/trices de réagir ou de poser des questions via leur smartphone. Les réactions font l'objet d'une modération en régie, afin d'éviter les commentaires non appropriés. Nous avons pu constater une hausse notable de la participation des jeunes grâce à ce dispositif. Une personne a fait remarquer, pendant la formation, qu'elle déplorait l'utilisation de cet outil et trouvait qu'il excluait les spectateurs qui n'ont pas de smartphone. Il convient ici de préciser que l'équipe d'animation du débat a fait co-exister les deux méthodes d'échanges avec le public, via le micro et via Eqwall.