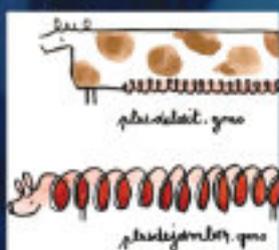




Collège au cinéma

2021-2022

Côtes d'Armor



*Un autre regard,
un programme pour
faire un pas de côté
et décaler le regard*

Cahier pédagogique

SOMMAIRE

Sommaire	page 2
Résumé des films	page 3
Les Indes Galantes	pages 4-7
La convention de Genève	pages 8-10
Il était trois fois	pages 11-13
Beach flags	pages 14-15
The centrifuge brain project	pages 16-18
Luminaris	pages 19-21
La Jupe d'Adam	pages 22-24
Copier cloner	pages 25-28
Crédits, contacts	page 28



Résumé des films

Les Indes Galantes, de Clément Cogitore, France, 2017, captation, 5'26

Le krump est une danse née dans les ghettos noirs de Los Angeles après les émeutes de 1995. Clément Cogitore, à travers cette performance filmée sur le plateau de l'Opéra Bastille, crée une battle entre la culture urbaine et la musique de Rameau.

La convention de Genève, de Benoît Martin, France, 15', fiction

Alors qu'il s'apprête à prendre le bus après sa journée de lycée, Hakim se fait embrigader dans une histoire de règlement de compte entre adolescents. La perspective d'une bagarre ne l'enchanté guère mais peut-il éviter l'affrontement ?

Il était trois fois, Julie Rembauville, Nicolas Bianco-Levrin, 2015, France, 3', animation

Tout en dessinant, des enfants se questionnent sur la création du premier homme. D'où vient-il, celui-là ? Bataille d'arguments et explications sanglantes.

Beach flags, de Sarah Saidan, France, 2014, animation, 13'39

Vida est une nageuse sauveteuse iranienne de dix-huit ans. Favorite dans son équipe, elle est décidée à se battre pour décrocher la première place à une compétition internationale en Australie. Mais, avec l'arrivée de Sareh, aussi rapide et talentueuse qu'elle, elle va être confrontée à une situation inattendue.

The centrifuge brain project, de Till Novak, Allemagne, 2011, documentaire/animation, 7'

Le Projet de Centrifugeuse Cérébrale est une expérience scientifique initiée dans les années 70. Il s'agit d'un parc d'attractions pour augmenter les capacités cérébrales des gens. Le docteur Laslowicz explique le projet.

Luminaris, de Juan Pablo Zaramella, Argentine, animation, 6', 2011

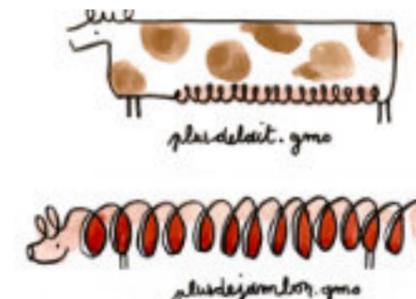
Dans un monde dirigé et chronométré par la lumière, un homme ordinaire met en place un plan qui pourrait changer le déroulement normal des choses.

La Jupe d'Adam, de Clément Tréhin-Lalanne, France, 2018, Fiction, 12'

David, jeune père de famille cède au caprice de son fils et lui met une jupe pour aller à l'école. Son ex-femme et lui sont convoqués par l'institutrice le soir même suite aux plaintes de parents d'élèves. Face à l'institutrice et à des parents d'élèves hostiles, ils vont devoir s'expliquer.

Copier cloner, de Louis Rigaud, France, 2009, animation, 3'11

Un programme informatique qui se mêle d'élevage de vaches se transforme en mauvais plan incontrôlable.



Les Indes Galantes

ANALYSE

Avertissement

Avant toute chose il paraît important de formuler quelques demandes / recommandations :

- la qualité de projection est particulièrement importante pour le film Les Indes Galantes. Dans le cas d'une projection en dehors d'un cinéma, la qualité et la taille de l'image ainsi que la qualité du son seront des éléments déterminants pour une bonne réception du film.

- Les Indes Galantes est un film de danse, un film qui cherche avant tout à transmettre une énergie. Alors, il ne faut pas avoir peur que le public appréhende le film sans connaissance préalable. Il n'est ni nécessaire de connaître l'opéra ballet éponyme, ni de savoir quelle est cette danse et d'où elle vient. Il faut accepter d'être perdu*e, avoir juste confiance en ses propres émotions. Cela est vrai pour beaucoup de films mais particulièrement pour celui-ci, ce sera la meilleure entrée dans le film, avant toute explication.

Un film immersif

La musique est présente dès le début du film : des rythmes percussifs, sourds. L'ouverture se fait au noir, le titre et le nom du réalisateur apparaissent, avant que le raccord vers le premier plan se fasse dans une capuche sombre au premier plan, qui envahit la majeure partie de l'écran. On perçoit un groupe de danseurs/euses filmé*es sur fond noir mais les têtes des danseurs/seuses empêchent de voir toute l'action. La caméra panote presque imperceptiblement, et laisse deviner un cercle au milieu duquel danse un homme, coiffé d'une chapka. On perçoit des clameurs d'approbation – on pense à une battle de danse urbaine, bien que celle-ci soit maintenant accompagnée d'une musique classique, jouée par des instruments à corde. Le public est mixte, plutôt jeune, avec quelques enfants, habillé de manière contemporaine. Les spectateurs accompagnent les mouvements. La caméra continue de filmer depuis le cercle de spectateurs, si bien que le champ est parfois bouché par les dos ou les têtes. Ce point de vue est conservé pendant la plus grande partie du film, ce qui crée un sentiment d'immersion. Les différents personnages sont filmés sans que l'on puisse percevoir des mouvements de caméra. Comme le montrent des images de tournages, cela est rendu possible par la présence de plusieurs opérateurs avec du matériel très léger. De plus, le réalisateur donne l'illusion d'un plan séquence, tournée dans la durée même de la danse, en faisant des raccords entre les plans presque imperceptibles (raccords dans les parties sombres des habits ou à l'occasion d'un saut, d'un changement de personnage). De cette manière, on est littéralement embarqué à l'intérieur de la danse.

COLLISION

Le film de Clément Cogitore nous plonge donc dans une danse que l'on découvre probablement. Difficile à identifier, elle semble se situer quelque part entre le hip hop et les danses tribales. On reconnaît certains codes – ceux de la battle par exemple, mais la présence d'une musique classique, même rythmée par des percussions, étonne. Les danseurs effectuent des gestes qui semblent parfois codifiés, parfois simplement nés de l'émotion de la danse. On ressent donc une forme de collision entre différentes formes, différents univers sans pour autant avoir les clefs pour se l'expliquer vraiment. L'absence de clefs pour comprendre le film au premier abord est visiblement voulue par le réalisateur, qui tient avant tout à transmettre l'énergie qui est à l'œuvre sur et dans cette scène.

INTENSITÉ

La danse gagne en intensité, alors même que la musique est restée la même. Les rythmes ne se sont pas accélérés, aucun instrument n'est venu s'ajouter. La tension émane des danseurs*ses eux/elles-mêmes qui se succèdent au milieu du cercle.

Des moments de rage surgissent, seul*e ou à plusieurs. Certains passages se détachent et semblent chorégraphiés. Un combat entre un homme et une femme est mimé, des poings sont levés, le cercle devient un ring. Des clameurs aux accents presque guerriers retentissent, elles accompagnent autant les histoires en train de se raconter sous nos yeux que les performances des danseurs et danseuses au fur et à mesure la battle.

Finalement c'est tout le groupe qui danse et partage le climax puis les dernières notes de la danse. Le film se termine par un plan plus large, en plongée, qui nous montre le groupe rassemblé sur une scène de théâtre. Les danseurs*euses soulignent la fin de la danse par des cris de joie et des poings levés.

Un film hybride

Le générique de fin nous apprend que le film a été tourné à l'opéra Bastille de Paris en 2017, et mentionne le noms des danseurs et danseuses, ainsi que de chorégraphes. On apprend, si on ne le savait pas déjà, que la musique est tiré d'une partie intitulée *Les Sauvages / Danse du Calumet de la paix et Duo Forêts paisibles* de l'opéra *Les Indes Galantes*, composé par Jean-Philippe Rameau. Les mélanges de musiques classiques et traditionnelles, notamment africaines, ne sont pas nouveaux dans l'histoire de la musique, et de nombreux artistes contemporains opèrent aujourd'hui des fusions entre différents styles de musiques et différentes époques. En revanche, la présence de cette danse de style hip hop, donc a priori urbaine, sur une scène nationale est plus troublante. L'énergie qui s'en dégage, livrée à l'état brut et en dehors de tout discours explicatif, fait des Indes Galantes un film volontairement hybride et déroutant.

LE POINT DE VUE DU RÉALISATEUR

Genèse d'une danse

« Je m'intéresse beaucoup aux danses issues du hip hop, mais le Krump je ne connaissais pas ... et en fait j'étais complètement saisi en voyant cette danse parce qu'elle a quelque chose d'à la fois ultra déstructuré et en même temps d'extrêmement solide et cohérent. Pour moi c'est une espèce d'enfant furieux du hip hop. C'est à dire que ça vient du hip hop mais ce n'est pas du hip hop. En fait c'est une danse qui est née à la fin des années 90 dans les ghettos noirs de Los Angeles après les émeutes qui ont suivi la mort de Rodney King. Quand la police et l'armée ont mis tellement la pression sur les ghettos que plus aucune violence n'était possible, les gamins des ghettos se sont mis à danser pour exprimer cette violence, cette tension qui était à l'œuvre. Donc ils se sont mis à mimer des sortes d'arrestations, de combats, par la danse, et petit à petit cette danse est devenue un langage avec ses codes, ses gestes, puis elle a quitté les USA pour venir en Europe. Donc c'est un mouvement qui est très jeune, avec une énergie folle, et qui reste, pour de bonnes et de mauvaises raisons, assez souterrain. La plupart des danseurs de Krump n'ont pas envie d'investir de grosses scènes, d'autres si..., enfin ça dépend des mouvements, mais c'est une danse qui se protège beaucoup, qui est assez confidentielle. Elle est assez peu visible, c'est difficile d'y accéder et en même temps dès qu'on s'y retrouve confronté, je trouve qu'elle a quelque chose d'extrêmement libérateur, cathartique.



Danse et film en tension

Il y a quelque chose dans le Krump qui est vraiment fort, qui existe aussi dans d'autres formes de danses, d'arts martiaux, qui est le geste symbolique qui vient se substituer à la violence. C'est à dire qu'on représente la violence par le geste, pour exprimer cette violence sans que le sang coule. Donc on peut voir que ça a une origine très lointaine, presque tribale, mais en fait le sport, c'est aussi ça, ça sert à exprimer cette violence là et à se substituer à l'affrontement réel. Du coup le principe d'une représentation de Krump ça s'appelle une battle, c'est la foule qui est autour, comme je l'ai filmée, et les danseurs qui interviennent au milieu et qui se défient les uns les autres, avec une hiérarchie selon laquelle les danseurs les plus reconnus vont intervenir plus tard. Il y a quelque chose entre le gang et le corps de ballet.

La battle c'est d'abord de l'impro mais il y a des gestes et des attitudes qui reviennent. Dans le film, il y a des parties qui sont chorégraphiées. C'est quelque chose auquel je tenais beaucoup, c'est à dire qu'il y a des moments où personne ne savait ce qu'allait faire ce danseur là, ni moi ni les opérateurs caméra, et d'autres moments où on savait qu'il y avait cinq danseurs et que c'était ceux là qui allaient arriver sur scène à ce moment là et faire ces gestes là, et qu'ensuite un autre allait improviser. Je recherchais quelque chose qui soit vraiment chaotique et qui repose sur l'inspiration des danseurs et d'autres fois on savait exactement ce qui allait se passer. Toute la tension se construit là-dedans. Je ne suis pas spécialiste de cette danse, je ne suis pas non plus chorégraphe, donc je la découvre et j'essaie de la comprendre avec les danseurs et les chorégraphes qui m'y ont amené. Au début j'étais hypnotisé puis petit à petit j'ai essayé de comprendre comment ça marchait, ce que les danseurs disaient. Il y a beaucoup de mouvements et de groupes différents, tout cela est très complexe, et mon travail a consisté à essayer de connecter cette danse-là à cette musique.

Genèse du film

Ce court est né dans le cadre de la 3e scène de l'Opéra de Paris, qui est une plate-forme numérique. L'institution donne une carte blanche aux artistes pour faire ce qu'ils veulent, à partir du moment où cela dialogue avec l'art lyrique, que ce soit les décors, la musique, etc. J'avais cette idée en tête depuis un certain temps, mais je ne savais pas si cela allait être un film, ou une exposition... J'attendais une opportunité et je cherchais encore la danse urbaine qui correspondrait le mieux à la musique de Rameau. Dès l'appel lancé, tout s'est accéléré et six mois plus tard, on tournait.

J'ai choisi le Krump car pour moi, le Krump est une danse qui raconte une tension et une violence qu'on ne retrouve pas forcément dans les danses issues du hip-hop. Elle mime un affrontement et repose sur des défis. Je trouve qu'elle se connecte à l'énergie presque incantatoire de la musique. Il s'agit de la quatrième entrée, la "danse du grand calumet de la paix", de l'opéra *Les Indes galantes* de Jean-Philippe Rameau. Cette musique s'inspire d'Indiens que Rameau a vu danser à la Comédie italienne, à Montparnasse, en 1725. On a les récits de cette expérience dans un journal de l'époque le *Mercure de France*. Pour moi, cela s'apparentait de manière lointaine à un battle ritualisé, à une chorégraphie de la bataille.

La rencontre de deux mondes

Au début, l'idée était de filmer les danseurs dans des lieux où ils ont l'habitude d'aller – le 104, le Forum des Halles ou le Décathlon de la Porte de Montreuil. Au fur et à mesure que nous travaillions, cette question s'est posée : "Pourquoi ne pas faire monter le Krump sur la plus grande scène du monde ?". Évidemment, ce pari fou m'a excité autant que les danseurs et les chorégraphes. Cela apporte une tension, une énergie nouvelle. Il n'y avait pas de public, ni de décors, on ne se rattache pas un endroit précis. Avec ce court, le Krump s'empare de cette maison prestigieuse qu'est l'Opéra de Paris, à moins que ce ne soit elle qui ait ouvert ses portes.

Le travail avec les chorégraphes

J'ai demandé aux trois chorégraphes, Bintou Dembele, Igor Caruge/Grichka et Brahim Rachiki des chorégraphies très courtes – de 20 à 50 secondes. Chacun a donc mis sa touche. En effet, Brahim Rachiki est un chorégraphe et danseur qui vient du hip-hop, comme Bintou Dembele, qui s'est intéressée à la danse contemporaine, ainsi que Igor Caruge/Grichka, l'un des pères fondateurs du Krump en France. J'ai donc pu avoir des propositions différentes avec la même cohérence.

La mise en scène

C'est un film à la fois très écrit et pas du tout écrit, c'est un mélange assez radical, assez simple mais aussi assez rigide, c'est-à-dire une scène noire, une douche de lumière avec un groupe de spectateurs-danseurs et des danseurs au milieu qui se relayent avec des parties chorégraphiées et d'autres improvisées.

La musique

La musique des *Indes Galantes* de Rameau a à la base beaucoup de percussions, puisque le sujet a été inspiré au compositeur par une représentation d'Indiens de Louisiane vue à Paris en 1725. Mais on a rajouté un support de percussion pour que les danseurs gardent leurs repères. Nous avons même du freiner les danseurs qui dépassaient trop vite la musique, car il fallait garder la montée en puissance et l'incandescence finale.

Un film politique

Pour moi *Les Indes Galantes*, c'est l'histoire de jeunes gens qui dansent au dessus d'un volcan, qui au moment de l'écriture de la pièce est inoffensif, mais qui aujourd'hui est beaucoup plus actif, au bord de l'explosion. Évidemment cette explosion elle a une dimension politique, elle raconte une interaction entre des hommes et des femmes des quatre coins du monde, qui avec l'histoire sont devenus de plus en plus conflictuelles. Ça raconte d'une certaine manière l'histoire d'un malentendu entre l'homme occidental et le reste du monde. Je pense et j'espère que la musique, la scène, l'art en général, est une manière d'aider à comprendre ces malentendus et à les dépasser, même si c'est un tout petit film, qu'on envoie dans le monde sans savoir comment il va vivre et être reçu. Moi en le faisant j'étais hypnotisé, j'espère que cela provoquera ça aussi chez le spectateur. Le Krump a quelque chose de libérateur et j'aimerais que le spectacle aspire les nœuds et les tensions du spectateur quand il regardera la vidéo.

Pour lire l'intégralité de l'interview de Clément Cogitore :

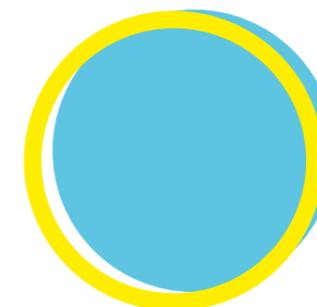
<https://www.operadeparis.fr/magazinE/le-krump-embrase-rameau>

Et pour regarder une interview:

https://www.youtube.com/watch?v=UMv4EyS08_g

LES INDES GALANTES :

Les *Indes Galantes* est un opéra-ballet composé de quatre entrées. L'opéra raconte des histoires galantes dans des Indes très approximatives qui se trouvent en fait en Turquie, en Perse, au Pérou ou chez les Indiens d'Amérique du Nord. L'intrigue ténue de ces petits drames sert surtout à introduire un « grand spectacle » où les costumes somptueux, les décors, les machineries, et surtout la danse tiennent un rôle essentiel (source : Wikipédia). Cet opéra ballet a de ce fait été longtemps considéré comme un divertissement à grand spectacle. Des mises en scènes plus récentes en font une lecture plus politique et philosophique.



La convention de Genève

ANALYSE

Contrairement aux usages, le titre du film n'est pas annoncé au début ; d'une certaine manière, le titre découlera du scénario et de la mise en scène.

Comédie humaine

Le film est construit autour de deux espaces uniques : l'arrêt de bus à proximité d'un lycée et un bois attenant. Le choix d'une quasi unité de lieu permet à Benoît Martin, le réalisateur, de créer comme une scène de théâtre sur laquelle il fait évoluer ses personnages pour procéder à une analyse des passions humaines.

A cette fin, les personnages choisis par le réalisateur sont bien campés, voire parfois exagérés. Il y a Cassandra, toujours prête à persifler et avide de bagarre, Hakim et Nawel les conciliateurs/trices, Vivien, sympathique mais vantard, Rodrigue, le costaud au bon cœur, Ali le belliqueux, Souleymane, meneur de la bande sous influence, Junior, qui prend des postures doctes, et enfin Francis et Firat, à l'origine de la querelle qui s'annonce, mais dont les personnalités s'avèrent presque en retrait par rapport aux autres.

Une mise en tension progressive

Le premier plan nous fait découvrir trois des personnages principaux, qui attendent à l'arrêt de bus. Deux amies, Nawel et Cassandra, discutent. Vivien, seul, écoute de la musique. Surgit de l'arrière plan, Hakim, le seul personnage mobile de la scène. Il passe de groupe en groupe, permettant à la fois de montrer petit à petit les protagonistes de l'histoire, et d'exposer l'intrigue du film. On apprend que tout le monde attend l'arrivée de Francis, qui doit de l'argent à Firat, afin de lui régler son compte. Tous semblent avoir accepté l'idée d'une bagarre, inéluctable. Cassandra : « Moi j'dis ça va pêter (...) ça va être une boucherie ». ».

Les jeunes sont répartis en deux camps, de chaque côté de la rue. Les uns soutiennent Firat, les autres Francis, alors même qu'aucun de ces deux derniers n'est encore présent. L'attente permet de créer une tension dramatique, soulignée par l'absence des deux protagonistes à l'origine de la brouille. Firat n'apparaît d'ailleurs qu'à la moitié du film, rendant la situation encore plus ubuesque. La musique, un discret morceau de jazz à la batterie, souligne les différents moments de tension, notamment la course-poursuite. Celle-ci, filmée en un long travelling, s'avère presque comique puisque certains protagonistes semblent plus courir par mimétisme ou par envie d'action (ainsi Cassandra, qui rit), que par nécessité.

Un univers codifié, mais qu'il est possible de faire évoluer

Le monde de ces adolescents semble marqué par un ensemble de frontières derrière lesquelles se retranchent les différents protagonistes, et dont Ali est particulièrement représentatif :

Ali : « Écoute bien, on va pas parler 107 ans, moi j'te dis, retourne de l'autre côté avec tes potes parce qu'ici je vais te casser ta gueule bêtement ! »

Souleymane : « Calme toi mon pote, tu l'connais pas et tu l'embrouilles ?

Ali : « Bah justement, il est pas avec nous ! (...) moi j'parle pas aux gens que je connais pas ! ». Junior pour sa part se réfère de manière absurde aux traités qui régissent les relations internationales en temps de guerre : « Tu dis à tes potes qu'on ne frappe pas sur le visage, que ce soit bien clair, sinon ma mère elle risque de me tomber dessus si elle voit des traces ou des marques sur le visage, donc voilà... Convention de Genève, que ce soit bien cadré... » Et, plus tard, dans les bois : « Moi je suis venu ici pour voir une bagarre, comme tout le monde ! ». Il y a des camps clairs, avec des fonctionnements figés et codifiés, qui peuvent mener, grâce à un jeu d'influences et de pouvoirs, une quinzaine de jeune à se bagarrer sans réfléchir. De même il paraît entendu que filles et garçons doivent avoir leurs attributions : Francis déclenche le rire général parce qu'il s'est « fait braquer par une meuf ».

Seul Hakim, franchit la rue (et, symboliquement, les frontières) et tente une médiation, en dénonçant l'absurdité de la situation : « vous êtes conscients que c'est pas nos histoires et on va se battre pour ça ? ». Ensuite Nawel propose une solution qui satisfasse les deux camps. Tous deux parviennent ainsi à résoudre le conflit et dénouer la situation. C'est aussi le choix d'un traitement comique qui contribue à désamorcer la violence, que ce soit le comique des dialogues, de l'exagération de certains personnages (comme Cassandra ou Junior), ou de certaines situations. Un procédé qui revient par exemple plusieurs fois est le jeu entre champ et hors champ ou contrechamp : au début, quand on découvre le grand

Rodrigue lisant nonchalamment un livre, ou dans les bois, quand tous se retournent à l'arrivée de Firat .

Ce qui reste dans les mémoires...

Le film se termine sur une note comique, avec le personnage de Francis, éternel loser, qui ne parvient pas à se débarrasser de ses pains au chocolat. Présentés en forme d'épilogue, après l'apparition du titre « La convention de Genève » (1), les derniers plans nous montrent la formation de deux nouveaux camps : Firat, Vivien et Junior offrent un pain au chocolat à Cassandra, qui pourtant n'a pas salué positivement, la veille, l'issue pacifique du conflit, tandis qu'Hakim et Nawel amorcent un timide rapprochement. Les vrais héros de l'histoire ne sont donc pas forcément les plus populaires..

Note :

(1) : Les Conventions de Genève sont des traités internationaux fondamentaux dans le domaine du droit international humanitaire. Elles dictent les règles de conduite à adopter en période de conflits armés, et notamment la protection des civils, des membres d'organisations humanitaires, des blessés ou encore, des prisonniers de guerre. Source : wikipédia

LE POINT DE VUE DU RÉALISATEUR

La genèse de l'histoire

« L'histoire que je souhaitais raconter est celle d'Hakim, lycéen d'environ dix-huit ans, enrôlé malgré lui dans un règlement de comptes entre adolescents. J'ai moi-même été confronté à un fait similaire à cet âge-là : un de mes amis d'enfance devait de l'argent à un camarade de classe et deux groupes s'étaient constitués de part et d'autre afin de défendre deux protagonistes auxquels j'étais lié. L'absurdité de cette situation est le point de départ de cette histoire qui s'inscrit dans le prolongement de mes films précédents. (...) A chaque fois mes films sont traversés par la même problématique : la place de l'individu dans le groupe et l'influence réciproque qu'ils exercent mutuellement.

Un rite de passage

Les rapports de force, les problèmes liés à l'argent sont des questions auxquelles se confrontent les adultes, pas les enfants. Ces questions sont au cœur du film et elles transforment le conflit qui oppose ces adolescents en un rite de passage. Hakim découvre une nouvelle violence qui irrigue toutes les relations. Cette violence est souvent contenue, elle sous-tend l'attente de Firat qui fait monter la tension. (...) Pour autant, la partition des rôles s'affranchit de tout manichéisme pour révéler la complexité et l'absurdité de la situation. Le groupe de Firat n'est pas la meute, assoiffée d'en découdre à tout prix, qu'on pouvait se figurer au départ. Firat lui-même, est loin d'être la terreur que son attente, et ainsi sa mystification, laissaient croire.

Une comédie citoyenne

Le décor (a) une importance capitale : l'arrêt de bus dans une zone périurbaine est un espace neutre, sans indicateur social, un no man's land dont personne ne peut se réclamer et un lieu de transition où le temps s'arrête. Le bois est quant à lui plus ambivalent, révélant à la fois l'angoisse et la sérénité des personnages. Cette unité de lieu et de temps, qui constitue un défi de mise en scène, me semble nécessaire à la tension que requiert cet affrontement et permet d'en décrire les rouages. Vivant le conflit à travers le personnage principal, le spectateur ne pourra choisir son camp. Car l'appartenance à un groupe, même si elle est l'instigatrice du conflit, est finalement sublimée ou dépassée grâce au principe de solidarité. »



Il était trois fois

ANALYSE

Les thèmes abordés

Famille - Généalogie - Grandir - Religion - Biologie - École

Quand je serai grand, je serai...

“Quand je serai grand, je serai...” Pompier, vétérinaire, infirmier.e ? Le principe d’*Il était 3 fois* est simple : une conversation entre enfants illustrée en direct. La narration débute par la célèbre question : “que veux-tu être quand tu seras grand ?”. Exercice en classe ou réflexion personnelle ? Il est permis de se poser la question. Interrogation récurrente de l’enfance, cette petite phrase entame ici une réflexion sur les origines du monde. Les rêves des enfants s’envolent du côté des héros et héroïnes, se côtoient chevaliers, princesses et lutins.



A l’image du court-métrage documentaire *On est pas près d’être des super-héros* (Lia Bertels, 2019), la frontière entre réel et imaginaire disparaît permettant la création d’un univers onirique.

Le conte et l’adaptation

Le duo formé par Julie Rembauville et Nicolas Bianco-Levin aime les adaptations. Ici, l’idée est présente dès le titre qui évoque le conte, *Il était une fois*, rapidement gribouillé au crayon par un enfant qui le remplace par sa nouvelle version : *Il était 3 fois*. Sur le papier se bousculent héroïnes et héros tout droit sortis de livres d’aventure et de romans fantastiques : chevaliers, princesses, monstres... Il est alors intéressant d’observer les choix des enfants et les personnages auxquels ils s’identifient. La relecture est totale à mesure que les diverses inspirations se croisent, mêlant légende et contemporain : la princesse devient top model et Adam porte un costume et des lunettes de soleil.

Un sujet anodin ?

Il était 3 fois propose une vaste réflexion sur les origines de l’humanité, questionnant réel et fiction. A la manière de la maîtresse qui interrompt l’échange pour passer au découpage, nous ne nous doutons pas des grands enjeux en train de se jouer. Les enfants se déchirent sur cette grande question, reproduisant les conflits qui secouent l’humanité depuis ses débuts. Chacun a son avis et donne de la voix. Partant d’un arbre généalogique où se bousculent papy et arrière-grands-papy et d’une cigogne apportant les bébés (qui est clairement du côté de la fiction, pour les enfants), les enfants évoquent la création du premier homme, en fonction de leurs croyances : dans la Torah, il a été fait avec de la boue, alors que Dieu l’a fait de poussière. Après les monothéismes, un enfant évoque le polythéisme. Sur l’écran, chevalier, princesse et lutins se battent, créant une nouvelle guerre de religion. Avec le dessin, les élèves réécrivent l’Histoire mais réfléchissent également à son sens. Le court-métrage met ainsi en lumière, de manière à première vue anodine, l’absurdité de la violence et la pluralité des récits qui animent l’humanité. En concluant à l’origine de l’homme dans le sperme, un enfant ramène le trivial au cœur du discours et interrompt la bataille sanglante qui se clôt par les rires.

Le dessin et la parole, moyens d'expression de l'enfance

“C'est dur, j'ai pas d'idée”, sur ces paroles s'ouvre *Il était 3 fois*. Dessin ou gribouillage, c'est par là que commence l'expression, avant même le langage. A travers ces quelques traits, les paroles des enfants se libèrent du cadre de la classe pour aborder de grands questionnements. Les personnages ont de gros yeux, de grandes bouches et des expressions absurdes. Le choix des réalisateurs d'animer en deux dimensions un dessin, simple et expressif, sur un fond à la texture de papier, n'est pas anodin : il évoque directement l'enfance et donne une note humoristique à la scène. Dans un joyeux bazar, la feuille devient le lieu du collectif et de la liberté d'expression, à l'image du dessin de presse.

Sur une note différente, le court-métrage d'Eléonor Gilbert, *Espace*, mêle prise de vues réelles et dessin. Une petite fille explique comment, dans la cour de son école, la répartition des espaces de jeu entre filles et garçons lui semble problématique. Son étude en classe en parallèle d' « Il était 3 fois » peut être particulièrement intéressante.

Espace d'Eléonor Gilbert, France, 2014, 14 min
<https://www.youtube.com/watch?v=g9Cws1nzqL4>



Une collaboration durable : Julie Rembauville et Nicolas Bianco-Levin

Après des études de littérature et d'audiovisuel à la Sorbonne, Julie Rembauville s'est tournée vers l'animation et l'écriture d'albums jeunesse. De son côté, Nicolas Bianco-Levin a également écrit et illustré plusieurs livres et bandes dessinées dont *Kroak et les géants de glace* (L'Atelier du Poisson Soluble, 2016) et *Histoires en images* (Esperluete, 2015).

Avec *Il était 3 fois*, le duo n'en est pas à sa première collaboration ! Depuis 2003, ils ont co-réalisé plus de vingt courts-métrages d'animation parmi lesquels *Kiki la plume* (2020), *Le Prince au bois dormant* (2020), *Vieille Peau* (2020), *Le Bal des princesses* (2017) et *Celui qui domptait les nuages* (2015). Julie Rembauville a également pris part à plusieurs courts-métrages de Nicolas Bianco-Levin, principalement en tant qu'animatrice et monteuse : *Gustave XIV* (2015), *Mars 3752* (2015), *Trip Book* (2014), *Minoule* (2014) et *Cactus & Sac à Puces* (2013).

Dans ces courts-métrages, on retrouve de nombreux thèmes récurrents : l'adaptation, le conte, l'histoire, la comédie... Bien qu'ils soient majoritairement animés en deux dimensions, le duo n'hésite pas non plus à inviter la prise de vues réelles dans ses films avec la joyeuse balade urbaine de *Kiki la plume*.



PISTES PÉDAGOGIQUES

- Discussion en classe : liberté d'expression, rêves d'enfant
- Réalisation d'un court métrage en animation 2D (papier découpé, dessin)
- Analyse comparée de *Il était 3 fois* et *On est pas près d'être des super-héros*
- Écriture d'un conte moderne

Pour aller plus loin

Il était 3 fois fait partie de la collection Canal + *Dessine toujours*, mettant en avant des courts-métrages sur la liberté d'expression, en hommage aux victimes de l'attentat contre Charlie Hebdo le 7 janvier 2015.

https://vimeo.com/149415758?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=10584635

Le site de Nicolas Bianco-Levin : <https://www.nicolasbianco.fr/>

La bande-son de *Il était 3 fois* composée par Maxence Camelin :
<https://soundcloud.com/user-197896727/sets/bande-son-il-etait-3-fois>

LE POINT DE VUE DE LA RÉALISATRICE ET DU RÉALISATEUR

Au sujet du scénario :

« Nous intervenons beaucoup dans les écoles et les centres de loisirs, et le film vient d'une anecdote qui nous est vraiment arrivée. Un jour où nous étions en atelier, au fond de la classe, nous entendons que le ton monte. Le film, y compris la chute, est quasiment les mots de enfants, dont nous nous sommes ouvenus. Nous avons re-scénarisé un peu le début pour apporter le contexte.

La direction d'acteurs

Ce qui était difficile, c'est qu'il fallait réussir à recréer cette spontanéité des enfants. En plus, comme on ne les voit pas, il fallait réussir à faire croire à du documentaire, comme si on avait posé le micro sur la table. En plus nous avons un temps très court, c'était la rentrée scolaire, les ateliers théâtre n'avaient pas encore recommencé, mais nous avons quand même réussi à trouver 5-6 enfants, et nous avons joué avec eux pendant une matinée. Après, c'est le montage qui fait tout !

La division du travail entre Julie et Nicolas

Nous avons fait une trentaine de courts métrages, et nous endossons tour à tour les différents rôles : l'écriture, la réalisation. Mais nous avons chacun des affinités ; Julie s'occupe souvent du son et de la direction d'acteurs, tandis que je porte souvent la partie graphique. Nous animons tous les deux.

Les choix graphiques

Il aurait été possible pour *Il était trois fois* de prendre un contre-pied graphique par rapport au texte, mais nous avons choisi de mettre l'image en adéquation avec le texte. A chaque projet nous essayons une nouvelle technique graphique. Cela permet de ne pas tourner en rond, et surtout c'est l'histoire qui porte le graphisme – nous ne cherchons pas à imposer toujours un même style.

Dans ce film nous voulions aussi prendre le contre-pied de l'image que l'on se fait des dessins enfantins. Quand on demande à des enfants d'écrire un scénario, c'est très vite sanglant! »



Beach Flags

ANALYSE

Les clefs de compréhension du film

L'histoire de *Beach Flags* peut surprendre au premier abord : la discipline de nageuse sauveteuse et la particularité des sauveteuses iraniennes est peu connue du spectateur occidental. Le beach flag est un sprint sur sable, où chaque compétiteur, allongé sur le ventre, doit se retourner le plus vite possible et parcourir une vingtaine de mètres pour se saisir d'un drapeau. C'est un sport pratiqué par les maîtres nageurs, très populaire sur les plages d'Australie, et qui l'est aussi, contre toute attente, en Iran, où c'est la seule discipline que peuvent pratiquer les nageuses, privées de bassin par la loi coranique. La réalisatrice s'attache à donner d'emblée toutes les clefs de compréhension de l'intrigue, que ce soit par des inscriptions (« Plage des femmes », « Interdit aux hommes »), les dialogues ou des éléments de mise en scène. L'attention du spectateur est très vite attirée vers Vida, le personnage principal. Le film se construit ensuite de manière très efficace autour de ses entraînements pour être sélectionnée en compétition internationale, puis de la concurrence avec sa rivale, Sareh.

La place de la femme en Iran



L'intérêt majeur du film réside bien sûr dans le thème principal abordé, la privation de liberté et du libre arbitre des femmes en Iran. La question est subtilement traitée par le choix de différents graphismes : le quadrillage bleu foncé du carrelage de la piscine qui emprisonne les nageuses et devient menaçant pendant la scène de cauchemar, le quadrillage formé par les rizières qui finit par s'ouvrir vers l'océan où nage un dauphin en symbole de la liberté gagnée par Sareh, la gagnante de la course. De même, la première scène d'entraînement du film s'ouvre sur une vue du ciel bleu éclatant et de la mer, avec en bande son le cri des mouettes ; puis un panoramique emmène

le regard vers le coin de plage où les sauveteuses s'entraînent à l'abri des regards, soulignant l'absence de liberté pour ces femmes qui ne peuvent pas pratiquer le sport qu'elles ont choisi. On retrouve plusieurs occurrences ce type d'entrée en scène par des mouvements de caméras qui créent un effet de surprise pour le spectateur, amenant d'abord le son puis l'image et rythmant ainsi le film de manière très dynamique.



Le choix final de Vida de renoncer à sa sélection pour laisser place à Sareh, que l'on s'apprête à marier de force, s'impose au fur et à mesure que Vida comprend la situation dramatique dans laquelle se trouve sa concurrente. Trois scènes de cauchemar marquent ainsi le film. La première, dans la piscine, où les mannequins prennent vie et tentent de noyer les sauveteuses, dénonce l'emprise de l'homme sur la femme. La deuxième a lieu sur la plage : les jambes de Vida flageolent et se transforment en tourbillon. Lors du troisième cauchemar, Vida rêve qu'elle ne parvient pas à sauver Sareh qui est en train de se noyer, vêtue de sa robe de mariée. Toutes ces scènes sont caractérisées par des

tons plus foncés, des lignes presque expressionnistes, déformées, une musique où des cordes stridentes renforcent l'impression de malaise. Elles illustrent les réflexions intérieures de Vida, et lui permettent contre toute attente de prendre des décisions et d'avancer ainsi vers le dénouement du film et le choix de la solidarité, Vida devenant un peu comme ce dauphin qui ouvre la voie de la liberté à ses congénères.

LE POINT DE VUE DE LA RÉALISATRICE

Être sportive professionnelle en Iran

« *Beach Flags* est mon cinquième film. Il parle des conditions des sauveteuses iraniennes qui ont des ambitions athlétiques. En fait le *Beach Flags* est un jeu qui fait partie des sports des sauveteurs. C'est une course sur la plage où les participants courent pour ramasser les drapeaux. Comme c'est une épreuve où elles n'ont pas besoin d'aller dans l'eau, c'est possible pour les Iraniennes d'y participer. J'ai choisi comme technique le dessin animé sur papier. J'utilise une musique originaire de la région où l'histoire se passe, au Nord de l'Iran.

La condition des femmes est un enjeu qui me tient à cœur. Je lisais les informations sportives iraniennes et j'ai commencé à réfléchir à la situation des athlètes professionnelles en Iran. Je savais qu'elles étaient confrontées à de nombreux obstacles et j'étais curieuse de me mettre à leur place, de comprendre ce qui leur traversait l'esprit. Particulièrement en ce qui concernait les nageuses professionnelles, qui n'ont pas le droit de participer à des compétitions internationales.

Entre absurdité et injustice

J'ai immédiatement eu l'image de ces femmes courant sur la plage à quelques mètres seulement de la mer. Des nageuses, des sauveteuses qui courent, qui courent mais qui n'ont pas le droit de rentrer dans l'eau où elles devraient être ! C'était une image drôle mais ça m'a rendue triste pendant un assez long moment. Alors j'ai su que je devais exprimer ce que je ressentais à propos de cette vision comique, mais absurde.

En réalité les sauveteuses ne participent à aucune compétition. (NDLR : En effet, afin de mettre le maximum de chances de son côté dans les compétitions, la Fédération Iranienne des Sauveteuses envoie concourir des coureuses professionnelles, auxquelles elle a préalablement donné le titre de sauveteuses). Cette chance leur est aussi enlevée. Alors j'ai écrit une histoire sur une jeune femme sauveteuse, Vida, qui lutte pour garder espoir malgré les conditions impossibles. Mon histoire est celle d'une situation réunissant deux jeunes filles qui courent pour des raisons différentes mais qui, en fin de compte, courent toutes deux dans la même direction. »

Source : Abbaye de Fontevraud et Folimage.

Le parcours de Sarah Saïdan

« J'ai commencé mes études en graphisme puis j'ai fait un master en animation à l'Université d'arts de Téhéran. A cette époque, j'ai fait deux petits films chez moi avec des budgets minuscules, c'était plutôt un loisir. En Iran, on ne peut pas vivre en faisant des courts métrages en animation. J'ai donc travaillé comme graphic designer, traductrice, etc., mais je me suis toujours considérée animatrice. Quand j'ai découvert l'école de la Poudrière [à Valence, dans la Drôme], j'ai eu très envie de retourner faire de l'animation, après plusieurs années de pause. Je suis venue en France pour faire cette école, qui a duré deux ans. C'était une expérience très importante pour moi.

La genèse du film

L'idée de *Beach Flags* m'est venue un jour quand je lisais des infos sportives iraniennes. Je me suis rendue compte d'une réalité qui existait depuis trente-cinq ans (depuis la Révolution islamique) : les nageuses iraniennes n'ont pas le droit de faire les compétitions internationales. Tout à coup, je regardais la situation de leur point de vue et j'avais envie d'en savoir plus et d'en parler. J'ai trouvé que la technique de l'animation me donnait la liberté de traverser les murs des lieux où on ne peut pas faire rentrer un caméra (par exemple la plage des femmes ou la piscine des femmes) et raconter une histoire vraie que peu de gens connaissent : les compétitions de beach flag.

Interview de la réalisatrice (en anglais)

<https://animationheroine.tumblr.com/post/145016153104/spotlight-on-sarah-saidan#.V0iwbMP0qeA.facebook>

The centrifuge brain project

ANALYSE

Les thèmes abordés :

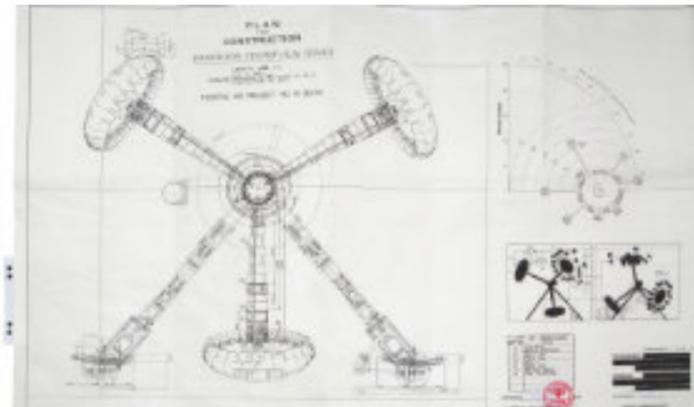
Art - Faux-documentaire - Fête foraine - Reportage - Science

Créer une fiction : faux documentaire ou fake news ?

The Centrifuge Brain Project semble, à première vue, être un documentaire sur une étude sérieuse de l'impact des manèges sur le cerveau humain : le Projet Centrifugeuse cérébrale. Derrière ce nom un peu étrange, le sujet étudié depuis les années 1970, bien que quelque peu absurde, est développé par un scientifique, le Dr Nick Laslowicz, dans un institut reconnu, ayant droit à son propre acronyme (IRC), l'Institut pour la Recherche Centrifuge de Floride. Ces quelques informations permettent d'asseoir le film dans une double vérité, historique et scientifique. A cela s'ajoute la forme filmique, typique du reportage : des cartons de texte pour indiquer le nom des lieux et personnes, une interview d'un scientifique in situ, un propos construit sur le sujet accompagné de documents scientifiques tels que des graphiques, tableaux et schémas auxquels s'ajoutent des archives photo et vidéo et des modélisations animées des manèges. Certaines images sont même tournées, sur le vif, avec le Dr Nick Laslowicz sur son terrain, la fête foraine. La diversité de l'image ancre le propos dans le réel. En traitant un sujet absurde (mais scientifique) et en l'ancrant avec soin dans la réalité par divers moyens, le réalisateur réussit à créer un reportage potentiellement plausible.



Pourtant, il s'agit d'une fiction. *The Centrifuge Brain Project* est une parodie, un faux documentaire (ou mockumentaire). L'absurdité du sujet d'étude, les modélisations de manèges particulièrement dangereux et certains propos du scientifique mettent pourtant la puce à l'oreille du spectateur. Cette création fictionnelle devient ainsi également une belle démonstration de création d'une fake news, telle qu'on peut en trouver émanant de sources complotistes ou de raccourcis médiatiques. La différence étant que le mockumentaire n'a pas de velléité de mensonge mais joue de ses mécanismes pour imposer au spectateur de questionner ce qu'il entend et voit.



Il n'empêche qu'une part de vérité est présente, notamment dans la création des plans de construction des manèges du film. Le réalisateur Till Nowak a ainsi modélisé le "Dandeleon Prenatal Ride", qui a également été testé sur des embryons, et la "Steam Pressure Catapult", dans laquelle des personnes sont envoyées sur une montagne russe géante dans des directions imprévisibles. Le film mêle ainsi habilement prise de vues réelles et animation pour donner une sensation de vertige au spectateur et une aura de réalisme aux manèges.

Les faux documentaires dans l'histoire du cinéma

Depuis les années 1960, de nombreux faux documentaires de qualité ont vu le jour, touchant à tous les genres, du fantastique (*Vampire en toute intimité*, Jemaine Clement & Taika Waititi, 2014), à la comédie politique (*Tout simplement noir*, Jean-Pascal Zidi & John Wax, 2020), au drame (*La Bombe*, Peter Watkins, 1965 ; *Punishment Park*, Peter Watkins, 1970) ou à la musique (*The Connection*, Shirley Clarke, 1961 ; *Spinal Tap*, Rob Reiner, 1984).

Le cinéma d'horreur a également souvent recours à la création documentaire au sein d'une fiction pour mettre en scène des situations angoissantes (*REC*, Jaume Balagueró & Paco Plaza, 2007 ; *Le Projet Blair Witch*, Daniel Myrick & Eduardo Sanchez, 1999).

Du côté du court-métrage, *Sauvons la Lune !* (Nicolas Ubelmann, 2020) propose un mockumentaire télévisé basé sur une fake news, à grand renfort de voix off, d'interviews de micro-trottoirs et de théories du complot : la lune rétrécit, que va faire la population face à cette nouvelle des plus perturbantes ?

Science et absurde

Parallèlement à son travail fictionnel, *The Centrifuge Brain Project* est également une parodie des excès de la science et de la recherche. L'argument scientifique ne permet souvent aucune opposition car il fait vérité, bien que la science soit le lieu des questionnements. S'intéresser à la science pour souligner le faux revient à s'attaquer à une parole supérieure, considérée comme vraie, faisant preuve sans être questionnée.

Sur le ton de l'humour, le réalisateur Till Nowak met en avant la soif de progrès qui pousse à une recherche absurde et aveugle. On peut d'ailleurs y voir un lien avec le court-métrage *Copier-Cloner* dans lequel la logique industrielle répond à cette même soif, refusant toute opposition malgré les failles. Le grand postulat du scientifique semble donc à la fois absurde et réaliste : est-ce que les manèges rendent les enfants intelligents ? Est-ce que le fait d'être propulsé en l'air à plusieurs reprises, et de manière assez violente, peut avoir une incidence positive sur un cerveau en développement ? Traduit de la sorte, l'absurdité semble d'autant plus flagrante. Peu à peu, l'étude de l'IRC amène les scientifiques à devenir constructeurs de manèges ("faire un manège géant pour étudier les effets sur les adultes").

"La série de tests n'a posé aucun problème, hormis une fois, où l'un des carrousels était malheureusement placé un peu trop près d'un bâtiment..." déclare le docteur. En montrant le refus de réaliser son erreur, le réalisateur met en évidence une autre faille d'un raisonnement supposé scientifique. "La gravité est une erreur" surenchérit le docteur. Grâce à des dialogues savoureux et des modélisations absurdes, la fiction transparait dans le (faux) documentaire. Absurde et humour se mêlent tout au long du court-métrage pour donner au spectateur des clefs de lecture, jusqu'au savoureux générique.

Quelques mots sur le réalisateur : Till Nowak

Till Nowak est un artiste numérique, designer et cinéaste, né en Allemagne en 1980. Reconnu internationalement pour ses courts-métrages (*Delivery*, 2005 ; *The Centrifuge Brain Project*, 2011 ; *Dissonance*, 2015), il est basé aux Etats-Unis, à Los Angeles et travaille régulièrement aux effets numériques de nombreuses grosses productions hollywoodiennes : *Black Panther*, *Les Gardiens de la Galaxie 2*, *Thor : Ragnarok*, *Le Roi Lion*, *Captain Marvel*, *Mission : Noël...* et de clips d'artistes internationaux comme Katy Perry. Il expose régulièrement ses créations et installations d'art contemporain dans des musées. Son travail a reçu plus de 80 prix à l'international, notamment au Festival international du film d'animation d'Annecy, à Anima Mundi à Rio de Janeiro ou à l'AFI Fest Hollywood.



Interview (en anglais)

<https://filmnosis.com/interviews/till-nowak-on-the-centrifuge-brain-project>

Pistes pédagogiques

- Discussion en classe : les ressorts du reportage/documentaire, le faux documentaire, les fake news, les dérives de la science
- Identifier dans le court-métrage les éléments montrant qu'il s'agit d'un faux documentaire et les preuves visant à asseoir sa véracité
- Réaliser un faux-documentaire en reprenant les éléments mis en évidence dans le court-métrage : interview, documents officiels, scènes prises sur le vif...
- L'UFFEJ peut proposer plusieurs animations pédagogiques autour des fake news à partir de deux jeux. L'un, **Traqueurs d'infox**, est un escape game développé par l'association Les déclencheurs : <https://www.les-declencheurs.com/traqueurs-1>.
L'autre, **Ils sont parmi nous?** est un jeu collaboratif, conçu par l'UFFEJ, pour apprendre à déconstruire les fake news et mesurer l'impact des réseaux sociaux sur l'élaboration des opinions.

Pour aller plus loin

- Le site officiel de Till Nowak : <https://www.framebox.com/>
- L'analyse de la séquence de la "Steam Pressure Catapult" par Julie Garet (Ciclic) : <https://ciclic.fr/ressources/le-projet-centrifugeuse-cerebrale>
- Des documents pédagogiques issus de l'exposition "Fake news : art, fiction, mensonge" à l'Espace Fondation EDF à Paris sur le site du Centre pour l'éducation aux médias et à l'information (CLEMI) : <https://www.clemi.fr/fr/evenements/operations-speciales/exposition-fake-news-art-fiction-mensonge.html>



ANALYSE

Les thèmes abordés:

Aliénation - Absurde - Burlesque - Comédie - Industrie - Invention - Liberté - Romance - Technologie - Travail

L'aliénation au travail

Le soleil se lève, les fenêtres s'ouvrent sur de grands immeubles, un homme sort de son lit puis dans la rue, se rend au travail, avançant inlassablement, à mesure que le jour progresse. Dans ce monde, tout fonctionne en rythme, un rythme rapide, comme si la vie appuyait sur le bouton avance rapide d'une télécommande. Comme son titre le laissait deviner, *Luminaris* dépeint un monde dans lequel la vie ne dépend que de la lumière. Elle s'écoule rapidement, ne laissant aucune place à la distraction. Sous ses atours lumineux, la privation de liberté du personnage devient évidente. Il est prisonnier de la lumière, du travail et du rythme du film.



Dans une logique de productivité et de rentabilité rappelant celle de *Copier-Cloner*, le protagoniste travaille à la chaîne, avalant des billes pour les transformer en ampoule, le vecteur de sa propre aliénation. Il devient ainsi créateur de son propre enfermement, renforcé par la présence d'un patron inspectant régulièrement le travail de ses employés. Une fois encore, le corps humain s'automatise, à l'image d'une machine.



Outre le travail de la lumière et la musique, c'est l'animation qui permet de créer le rythme saccadé de la vie du protagoniste.

Réalisateur inventif et touche-à-tout, Juan Pablo Zaramella utilise le stop-motion pour faire bouger son monde. Plus spécifiquement, il s'agit ici de pixilation, une technique d'animation image par image qui, au lieu de faire bouger des objets ou des dessins, fait se mouvoir les corps. A l'aide d'un appareil photo, il immortalise les mouvements successifs du corps et de son environnement pour ensuite les monter à un certain rythme (cf. "Pour aller plus loin"). Au cinéma, il faut environ 24 images par seconde pour obtenir un mouvement fluide. Plus on en supprime, plus l'image est saccadée. Le travail très précis sur la lumière est d'autant plus impressionnant quand on connaît la complexité à photographier en extérieur.

Ainsi, en plus de créer des objets lumineux qui participent à son enfermement, le protagoniste est également soumis au rythme saccadé du montage. Il est d'ailleurs intéressant d'observer que le personnage est prisonnier de la vitesse et de la lumière, les deux éléments permettant au cinéma d'exister. Il devient ainsi une métaphore de l'art qui le met en scène.

Un monde fantastique sous le signe de la création

Luminaris réussit à transformer Buenos Aires en un monde fantastique contrôlé par la lumière. Grâce à la pixilation, l'animation se fait dans le réel, à un rythme saccadé, donnant une aura magique et étrange au court-métrage. Le montage permet également de démultiplier les personnages dans le cadre afin d'accentuer cet effet. A cela s'ajoute la mise en scène, rythmée par une musique rapide rappelant les films muets dans laquelle on reconnaît le piano, l'accordéon, la contrebasse et le violon. Avec son look, le personnage semble tout droit sorti du passé. La photographie aux teintes jaunes et les jeux d'ombre et de lumière viennent compléter ce tableau hors du temps.



L'absurde, aussi bien dans la narration que dans le comique de situation, finit d'ancrer *Luminaris* dans une réalité fantastique. Ici, on mange des billes pour en faire des ampoules. Les lois de la physique n'ont plus cours pour laisser la place à l'inventivité et à la poésie. L'ampoule, objet au cœur du court-métrage, symbole d'enfermement et de délivrance, est d'ailleurs également la métaphore du coup de génie.

C'est donc par l'inventivité que se matérialise la solution au problème. Le seul moyen de rompre le double enfermement et de regagner sa liberté devient évident : pour bouger, il faut garder la lumière avec soi. En modifiant une ampoule, le protagoniste crée une montgolfière lumineuse qui lui permet enfin de se déplacer par ses propres moyens et de s'enfuir avec son amoureux. Une fin digne de Chaplin !



Un cinéma héritier du burlesque

Luminaris s'inscrit en héritier direct des comédies burlesques des débuts du cinéma, telles qu'ont pu en faire Charlie Chaplin, Buster Keaton ou encore Laurel et Hardy. Sa grande créativité, notamment au niveau de la mise en scène et de la technique, l'aura de passé dans laquelle elle baigne (lumière, costume, musique) et l'absence de paroles sont autant de preuves de cet héritage. A l'époque, le son ne pouvant pas encore être enregistré et synchronisé avec l'image, le cinéma était muet, souvent accompagné au piano - ce que rappelle d'ailleurs la bande-son de *Luminaris*.

Le court-métrage joue également beaucoup du comique de situation et de geste, accentuant les mimiques et se permettant quelques coups de pied aux fesses du personnage. On imagine alors très bien le protagoniste prendre les traits d'un Charlot, houspillé par son patron, devenant le symbole involontaire de la lutte des classes et menant sa propre révolution. Son statut de travailleur à la chaîne le rapproche du personnage des *Temps modernes* (1936). A ses côtés l'alliée féminine avec laquelle il échange un baiser final rappelle Paulette Goddard.

Quelques mots sur le réalisateur : Juan Pablo Zaramella

Juan Pablo Zaramella est un cinéaste, animateur et illustrateur argentin. Il a réalisé de nombreux courts-métrages, publicités et séries télévisées, en stop-motion, aussi bien avec de la pâte à modeler qu'avec des acteurs ou des éléments du quotidien, et en animation numérique en deux dimensions. Il a ainsi créé des marionnettes aussi diverses que variées, comme Quentin Tarantino, King Kong ou encore Nosferatu. Vous pouvez les retrouver sur son site officiel. *Luminaris* a reçu, à ce jour, 324 récompenses dans des festivals du monde entier, le faisant ainsi entrer en 2018 au Guinness World Record avec la mention "court-métrage le plus primé". Il a d'ailleurs réalisé ce film lors d'une résidence en France, à l'abbaye de Fontevraud.

Pistes pédagogiques

- Discussion en classe : aliénation au travail, invention, cinéma burlesque, liberté
- Projection d'un film de Charlie Chaplin pour identifier les éléments-types du cinéma burlesque et comparer avec *Luminaris*
- Tournage d'une scène en utilisant la technique de la pixilation (avec tablette ou téléphone portable)

Pour aller plus loin:

- Le site officiel du réalisateur, Juan Pablo Zaramella : <https://www.zaramella.com.ar/>
- Pixilation et animation d'objets, Université populaire des images (Upopi) : <https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/initiation-au-cinema-d-animation/seance-7-pixilation-et-animation-d-objets>
- Histoire du cinéma burlesque, Université populaire des images (Upopi) : <https://upopi.ciclic.fr/apprendre/l-histoire-des-images/histoire-du-cinema-burlesque>

LE MAKING OF DU FILM



Lien de la vidéo : <https://vimeo.com/705691074/9bf2150e89>

La jupe d'Adam

ANALYSE

Les thèmes abordés:

Discrimination - Dispute - Ecole - Enfance - Genre - Féminisme - Sexisme

Genre et stéréotypes

La Jupe d'Adam met en scène une question simple : comment le geste anodin d'un enfant mène à la discrimination ? Au moment de s'habiller, Adam, 4 ans, veut faire comme sa grande sœur, Juliette, et mettre une jupe. Ne voyant pas de raison de refuser, son père David accepte puis les emmène à l'école. De cette décision matinale découle un drame. Convoqué par la maîtresse, le couple en pleine séparation se fait sermonner. Du port d'un vêtement jugé peu adapté peut découler moqueries et harcèlement de la part des autres élèves. Alors que le débat pourrait s'arrêter là, dans un souci premier du bien-être de l'enfant, un second couple de parents d'élèves réfute les explications du père, entamant un débat empreint de sexisme et d'une vision patriarcale bien assumée.

Le pire des arguments sexistes est avancé par le couple opposant : déviance ("il est perturbé votre gamin"), danger pour l'enfant, sexisme intériorisé (s'adressant à la mère : "vous n'avez pas su dire non"), blagues sexistes (le père : "moi je ne sais pas où sont rangées les affaires, je travaille beaucoup alors chacun son rôle")... S'appuyant principalement sur l'argument du danger du jugement de ses camarades, les parents opposants omettent de prendre en considération l'influence de leur discours sur leurs propres enfants.

Face à la violence et l'absurdité de la démarche adverse, les parents d'Adam, tout d'abord conciliants avec la maîtresse et admettant une hypothétique erreur (en infantilisant le père : "il a pas bien réfléchi sur le coup", "ça ne se reproduira pas") étayaient leurs arguments. David déclare : "j'ai pas su pourquoi lui dire non", et c'est bien là qu'est la vérité. Le débat est vain car tous veulent chercher une justification là où il n'y a pas à en avoir. L'absurdité de l'échange n'en est que plus évidente : "pourquoi il ne pourrait pas porter une jupe si ça lui fait plaisir ?", répond le père. Déguisement, mimétisme ou questionnement de genre, peu importe, ce qui compte c'est la liberté de choix laissée aux enfants.

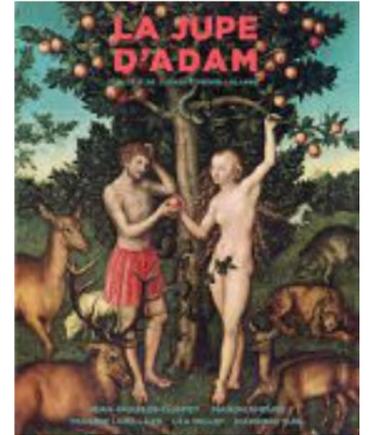


Une mise en scène binaire

Bien que le cœur du film soit dans les dialogues et le jeu des comédiens, la mise en scène très affirmée étaye le propos du court-métrage. Jouant des oppositions avec les disputes, Clément Tréhin-Lalanne file la métaphore grâce à une photographie, des costumes et des décors aux teintes semblables (jaune puis rose...) et des ellipses en plan fixe aux lignes de fuite très claires (vêtements et jouets roses et bleus).



En plus de dénoncer son absurdité par la parole des parents d'Adam, le film se joue du monde binaire que défend le couple adverse en mettant en évidence son ridicule, notamment à travers la division genrée des rôles. Pourquoi le rose serait pour les filles et le bleu pour les garçons ? Pourquoi un garçon ne pourrait-il pas porter une jupe ? Le choix du prénom Adam n'est d'ailleurs pas anodin, premier homme créé de la main de Dieu et donc modèle - de masculinité - pour l'humanité.



La dispute, vectrice de réconciliation et d'humour

La Jupe d'Adam s'ouvre sur une dispute. Le spectateur devine rapidement que David et la femme qui l'accompagne sont un couple en pleine séparation. Très énervée, elle tente de comprendre la raison de leur convocation et le choix de son ex-mari. En premier lieu, elle va dans le sens de l'institutrice, admettant les conséquences du geste de David. La maîtresse, tout d'abord juge, devient médiatrice entre les parents d'Adam puis entre les deux couples qui s'opposent.

A mesure que l'échange s'enflamme, la discorde entre les parents d'Adam disparaît. L'opposition au couple sexiste les rapproche et fait apparaître la cohésion là où il n'y en avait pas. Se faisant écho sous des augures différents, les deux disputes successives permettent d'atteindre un climax annoncé par la bande son rock pleine d'humour. Face à l'absurdité et à la violence des arguments, la mère d'Adam conclut : "C'est votre connerie qui est indécente". A cette réplique répond la phrase finale, entonnée par toute la famille, désormais unie : "Allez vous faire cuire le cul !". Parents et enfants repartent, unis par la défense de leurs droits face à la stupidité adverse. Orchestré comme un morceau, *La Jupe d'Adam* travaille ainsi une montée progressive de la tension à mesure que les oppositions se multiplient.

Quelques mots sur le réalisateur : Clément Tréhin-Lalanne

Durant ses études, il réalise son premier court-métrage *L'attente* (2004) et apprend les métiers de régisseur et d'assistant-réalisateur sur des courts-métrages et des clips auprès du collectif FullDawa. En 2008, il tourne son second court-métrage, *Lucien*, également avec ses camarades de FullDawa. Il poursuit son travail de régisseur sur plusieurs tournages de films français, notamment avec Jean-Jacques Annaud et Bertrand Tavernier. En 2014, son troisième court-métrage, *Aïssa*, est sélectionné au Festival de Cannes et remporte la Mention spéciale du Jury. Il poursuit sa route avec une nomination au César du Meilleur Court-Métrage en 2015. Dans ce film militant, il dénonce la violence du traitement du corps et de l'humain par les services médicaux de l'immigration lors d'un test de majorité, notamment grâce à un beau travail sur le cadre et le montage. *La Jupe d'Adam* est son quatrième court-métrage. Aujourd'hui, il continue de développer des projets de réalisation tout en poursuivant son travail de régisseur.

Pistes pédagogiques

- Discussion en classe : droits et liberté, école, égalité femmes-hommes, genre, sexisme
- Relever dans le court-métrage les éléments sexistes et les clichés sur le genre.

Pour aller plus loin:

- L'exposition du centre Hubertine Auclert "L'égalité c'est mon genre !" : <https://m.centre-hubertine-auclert.fr/exposition/exposition-l-egalite-c-est-mon-genre>
- Outils égalité filles-garçons - Canopé : <https://www.reseau-canope.fr/outils-egalite-filles-garcons/>
- Matilda - plateforme de vidéos sur l'égalité : <https://matilda.education/course/>
- Les ressources du Centre Hubertine Auclert : <https://m.centre-hubertine-auclert.fr/>
- L'espace ressources de l'Académie de Rouen : <https://egalite-filles-garcons.spip.ac-rouen.fr/>
- Romans et bandes dessinées de différents auteur.rice.s : Pénélope Bagieu (*Culottées*), Mirion Malle (*Commando Culotte, La Ligue des Super Féministes*), Diglee et Ovidie (*Libres !*), Zanzim (*Peau d'homme*), Sophie Carquain (*J'aimerais te parler d'elles*), Emma (*Un autre regard*)...



Copier cloner

ANALYSE

Les thèmes abordés:

Agroalimentaire - Animaux - Clonage - Élevage intensif - Ferme - Industrie - Informatique - Science

Réfléchir au vivant ?

Avec *Copier-Cloner*, Louis Rigaud questionne le traitement industriel des êtres vivants et l'éthique des nouvelles pratiques employées dans l'élevage industriel. Ici, les vaches représentent l'élément vivant au cœur d'une pratique industrielle et mécanique. Autour d'elles se construit un réseau qui s'étend à mesure que l'élevage s'agrandit et que les besoins nécessaires à sa survie, et surtout à son développement, se font plus importants : ferme-usine, abattoir, laboratoire, supermarché... Chaque nouvel élément apparaît dans une logique automatique qui ne questionne plus le vivant mais les besoins de l'industrie et du système capitaliste qu'elle alimente. La rentabilité est au cœur de cette logique.



Série TV « l'ABC de la Chimie », réalisée et animée par Louis Rigaud

Système développé à la fin de la Seconde Guerre mondiale, l'élevage industriel devait proposer un moyen rapide et efficace de produire suffisamment d'aliments pour les populations durement marquées par le conflit. Aujourd'hui, il est vivement critiqué du fait des risques qu'il présente pour l'écologie, la santé, le bien-être animal et l'emploi. Du fait de son haut rendement, l'élevage industriel est devenu la norme dans de nombreux pays. Dans ce cadre, les animaux sont confinés en très grand nombre dans des bâtiments sans accès aux terres fourragères. Des aliments transformés sont utilisés pour augmenter leur production de viande, ainsi que des traitements antibiotiques pour éviter les nombreuses maladies qui touchent les vaches, coupées de leur environnement naturel. La robotisation du système, aussi bien pour l'alimentation des individus que pour la traite, entraîne également la diminution des emplois agricoles, la disparition des exploitations familiales, la hausse de l'endettement des agriculteurs et la dépendance de ceux-ci au système. L'alimentation transformée des bovins a un impact non négligeable : déforestation, pollution, surconsommation d'eau...

Copier-cloner propose une réflexion sur notre mode de vie, sur l'industrie agroalimentaire et le capitalisme. En dénonçant les altérations mises en place par l'être humain sur le vivant (croisements, clonages, brevetages, OGM), il souligne l'absence de pérennité de ce système et son absurdité : les vaches malades finissent par contaminer tout l'élevage. Comme dans le court-métrage *Il était 3 fois*, la thématique de la création est traitée d'une manière un peu différente. Ici, l'humain se veut créateur, aliénant et altérant le vivant à volonté pour en obtenir toujours plus. La déconnexion du vivant est totale : la vache n'est plus qu'un fichier, une ligne de code "C:/Animal files/Vache.exe".

Pour aller plus loin, voici deux réflexions complémentaires : le documentaire du réalisateur Hubert Charuel, *Les vaches n'auront plus de nom* (2019), évoque la fin progressive d'une exploitation familiale face à la grande exploitation, et son premier long-métrage, *Petit paysan* (2017), montre la dureté du métier d'agriculteur.

Une métaphore contemporaine

Copier cloner fait une analogie originale et astucieuse entre la société de consommation, les enjeux biotechnologiques et un programme informatique. Dès son titre, le court-métrage annonce la couleur avec un léger détournement du "copier coller", soulignant ainsi à la fois l'action mécanique et la métaphore informatique.

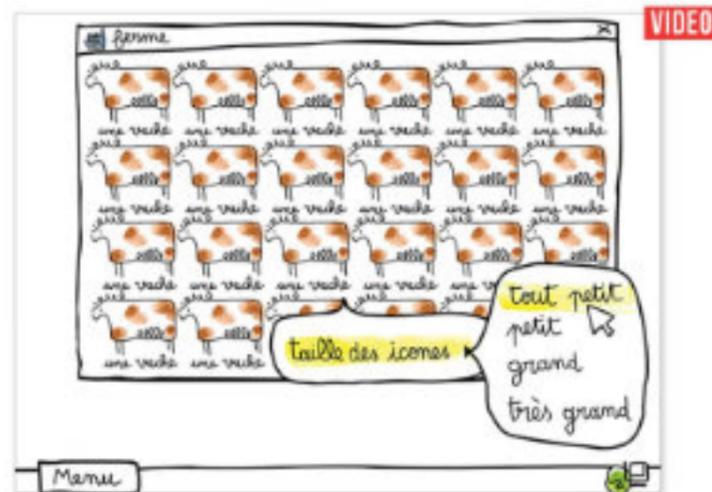
Sous son apparente simplicité, *Copier cloner* est bien plus complexe qu'il n'y paraît. Il met en scène deux mondes intrinsèquement liés par des similitudes inattendues. Dans une métaphore extrêmement réaliste et explicite, l'élevage industriel est similaire à la manière dont on gère des fichiers sur son bureau d'ordinateur. La logique est commune : un développement à l'infini dans un but de rentabilité, sans égard pour le système central.

Certains ponts entre les deux milieux sont mis en lumière par l'animation. L'informatique comme le vivant ont d'ailleurs des termes communs : la notion d'espace, le système d'exploitation, les virus... *Copier-cloner* raconte l'histoire de l'industrialisation de l'élevage. En passant du modem avec une interface datée à l'ADSL haut débit, la ferme s'ouvre au marché et aux réseaux de distribution, ajoutant des intermédiaires à la chaîne de production. Les changements de version du système correspondent aux révolutions agro-industrielles, puis vient le temps de l'incinération des individus malades (suppression des fichiers) et de la manipulation génétique (paint), marquant la mécanisation du vivant. A mesure que le système et que les soucis se multiplient, l'agro-industrie devient un cercle vicieux dont il est très difficile de sortir.

De cette manière, le réalisateur Louis Rigaud fait le constat d'une industrie qui ne se questionne plus, rejetant les nombreuses alertes (la fenêtre "libérez de l'espace vert"), et qui court à sa perte, dégénéralant jusqu'à l'erreur fatale. Le format du court-métrage met efficacement en lumière la logique fatale de cet enchaînement.

Pourquoi l'animation ?

Le réalisateur Louis Rigaud a choisi l'animation numérique en deux dimensions pour traiter de l'automatisation et de la surexploitation dans *Copier-Cloner*. Appréciant la diversité des techniques, qu'est-ce qui explique ce choix ? Originellement destinée à être un jeu interactif, l'œuvre est finalement devenue un court-métrage. La frontalité du cadre, le plan fixe, la répétition d'une situation et l'absence de paroles soulignent l'automatisme des actions et le carcan de l'industrie. Le spectateur, directement exposé, ressent totalement le malaise, d'autant plus qu'il pourrait être aux manettes du drame, derrière son écran dans le hors champ. Cette sensation est d'ailleurs provoquée par la mise en scène répétitive, bien que tempérée par la simplicité du dessin, le bruitage et l'humour du propos. L'utilisation de moyens créatifs pour dénoncer permet également de rendre le propos plus accessible et plus léger, soulignant le ridicule de cette logique. *Copier-Cloner* lie ainsi habilement le réel et l'absurde.



LE POINT DE VUE DU RÉALISATEUR

Diplômé en 2009 de l'Ecole des Arts décoratifs de Strasbourg, Louis Rigaud réalise *Copier cloner* pendant ses études, dans le cadre d'un mémoire sur les biotechnologies. Il aime utiliser la diversité des médiums et des sujets, et s'intéresse au livre, au pop-up, à l'animation, au jeu vidéo, au web... Il travaille notamment avec l'éditeur jeunesse Ricochet et a publié plusieurs albums jeunesse chez Hélicon, en collaboration avec Anouck Boisrobert : *Lou là-haut* (2021), *Famille acrobate* (2018), *Tip tap on the road !* (2017) et *Trois fourmis* (2015).



La note d'intention du réalisateur Louis Rigaud (2009)

"Les biotechnologies (clonage et OGM) sont les derniers avatars de nos sociétés de reproduction technique. Les êtres vivants sont depuis longtemps victimes d'un traitement industriel, des usines agroalimentaires aux laboratoires robotisés. Mais depuis quelques années, au nom de la production ou de la médecine, la science s'attaque à l'ADN avec les mêmes méthodes.

Depuis l'invention de l'écriture il y a 6000 ans, les sociétés alphabétisées se construisent dans une logique de reproduction. M. McLuhan dressa le constat de la standardisation et de l'homogénéité des écrits et des pensées après l'invention de Gutenberg en 1450. W. Benjamin analysa les conséquences des moyens de reproduction du XXème siècle que sont le cinéma et la photographie. Aujourd'hui, notre monde numérique est dominé par cette logique de reproduction. L'art, les médias, les outils de travail, passent tous par le support numérique pour être reproduit, diffusé, sauvegardé.

Les biotechnologies sont, à mon sens, la dernière application de nos sociétés de reproduction mécanique. Les êtres vivants sont depuis longtemps victimes d'un traitement industriel, des usines agroalimentaires aux laboratoires robotisés. Mais depuis quelques années, au nom de la production ou de la médecine, la science s'attaque à l'ADN avec les mêmes méthodes. Ces techniques devancent les processus naturels, jusqu'à créer des êtres contre-nature. Plusieurs laboratoires travaillent sur des génomes mi-homme mi-animal pour permettre les greffes d'organes de porc chez l'homme, ou la production de protéines thérapeutiques dans le lait de brebis.

Mon objectif est de parler des enjeux de ces nouvelles pratiques d'un point de vue éthique.

J'ai pris le support numérique comme outil de création, comme support et comme environnement graphique parce qu'il s'agit, à mon sens, de la concrétisation du désir de reproduction multimédia (de tous les médias) de nos sociétés. La machine est omniprésente dans les biotechnologies. Ce sont des robots qui ont séquencé le génome humain, qui est aujourd'hui stocké dans une base de données internationale via internet.

J'ai choisi l'animation au dépend de l'interactivité, pour faciliter la diffusion des animations sur des sites de partage de vidéos et pour toucher une cible plus grande avec plus d'impact. Le choix d'une application interactive aurait ralenti la cadence de la démonstration et perdu les utilisateurs. L'application risquait aussi de finir en jeu de manipulation qui aurait rendu le propos trop ludique. Le traité didacticiel informatique place le spectateur au premier rôle, confronte la réalité des manipulations génétiques souvent mal connues aux tâches informatiques du quotidien. Il permet aussi d'anticiper les possibilités qui seront données à chacun d'accéder à des informations génétiques et la banalisation de ce type de pratique."

Pistes pédagogiques:

- Discussion en classe : industrie agroalimentaire, cause animale, écologie, clonage
- Exercice d'animation : démultiplier un personnage grâce à l'animation image par image (plastique transparent, feutre effaçable, appareil photo)

Pour aller plus loin

- Le site de Louis Rigaud pour découvrir ses créations ludiques : <https://ludocube.fr/>
- La chaîne Vimeo de Louis Rigaud : <https://vimeo.com/ludocube/videos>
- *Bovines*, Emmanuel Gras, 2012
- Une séquence du film *Bovines* est disponible sur la plateforme du dispositif [Ecole et cinéma](https://nanouk-ec.com/), : <https://nanouk-ec.com/> sur laquelle vous pouvez vous créer un compte enseignant.
- *Petit Paysan*, Hubert Charuel, 2017
- *Les vaches n'auront bientôt plus de nom*, Hubert Charuel, 2019

Crédits

Les fiches pédagogiques de ce document ont été réalisées par :

Manon Koken (*Il était trois fois, Luminaris, La jupe d'Adam, Copier Cloner, The Centrifuge Brain project*) et **Laurence Dabosville** (*La convention de Genève, Beach Flags, Les Indes Galantes*).

Mise en page : Laurence Dabosville

Contact : UFFEJ Bretagne - uffejbretagne@gmail.com / www.uffejbretagne.net

Le dispositif Collège au cinéma est soutenu par la DRAC Bretagne et le Conseil départemental des Côtes d'Armor.

