



Mélange des genres



Lycéens et apprentis au cinéma
Région Grand Est
2022-2023



Soutenu
par
GOUVERNEMENT
Denis
Bailet
Président

CNC centre national
du cinéma et de
l'image animée

La Région
Grand Est

Sommaire

INTRODUCTION 3

1. GUAXUMA

Fiche technique	4
Découpage narratif	5
Récit et mise en scène	6
Analyse de séquence	8
La question du genre	9

2. L'ESPRIT DU LOUP

Fiche technique	10
Découpage narratif	11
Récit et mise en scène	12
Analyse de séquence	14
La question du genre	15

3. ACOUSTIC KITTY

Fiche technique	16
Découpage narratif	17
Récit et mise en scène	18
Analyse de séquence	20
La question du genre	21

4. RIVIERA

Fiche technique	22
Découpage narratif	23
Récit et mise en scène	24
Analyse de séquence	26
La question du genre	27

5. JUNIOR

Fiche technique	28
Découpage narratif	29
Récit et mise en scène	30
Analyse de séquence	32
La question du genre	33

Introduction

À l'origine, il n'y avait que des images en mouvement, projetées dans le silence d'une salle pour former de vertigineux mirages de réalité : *L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat*, *La Sortie de l'usine Lumière*, *Le Repas de bébé...* Les titres des films produits en 1895, année de naissance du cinématographe, disent tout de la simplicité élémentaire de ce qui était montré : une grosse machine qui s'arrête le long d'un quai, une fin de journée de travail, un moment en famille — bref, des films faits de presque rien. Les films, à l'époque, n'étaient d'ailleurs pas des « films » : ils n'étaient encore que des « vues photographiques animées » — des morceaux de réel encapsulé, jouant pendant quelques dizaines de secondes le miracle de la vie en mouvement.

Si les spectateurs de tous les âges et de toutes les catégories sociales ont fini par plébisciter le cinéma (au point d'en faire le spectacle universel du XX^e siècle), c'est parce que le cinéma va rapidement permettre la satisfaction de multiples plaisirs, offrant à certains du dépaysement, à d'autres des sensations fortes, à d'autres encore de nouveaux savoirs... Du rire aux larmes, toute la palette des émotions y sera déclinée, et tout le monde y trouvera son compte. En fonction de l'expérience recherchée, tel spectateur ira peut-être voir ce film-ci plutôt que ce film-là. Et parce que tel film a marché auprès d'un certain public, l'industrie se mettra à en produire d'autres qui lui ressembleront. Progressivement, des grands thèmes, des types de personnage, des codes et des atmosphères finissent par émerger, et permettent de rapprocher des films les uns des autres. On commence à en ranger certains dans des cases, à les nommer « films historiques », « films comiques », « films fantastiques », pour mieux orienter le spectateur et ses désirs.

Ainsi advinrent ce qu'on appellera plus tard les genres cinématographiques, qui offrent un moyen de classer les films en fonction de grandes catégories génériques. Il serait impossible de nommer toutes ces catégories, tant elles sont nombreuses et tant leurs appellations comme leurs définitions évoluent. Certains genres sont éternels et sont devenus de véritables emblèmes du cinéma, comme le western ou le péplum. D'autres sont directement empruntés à la littérature, comme le film noir ou le cinéma de *fantasy*, héritiers de genres littéraires éponymes. Par ailleurs, des genres se déclinent souvent en sous-genres : le *slasher* (qui met en scène un tueur en série) est un sous-genre du film d'horreur. Enfin, des sous-genres peuvent parfois appartenir à plusieurs genres : le *survival* (littéralement : le film de survie) appartient à la fois aux genres du film d'horreur, du film catastrophe, du film fantastique...

C'est pour rendre compte de cette pluralité d'expressions que nous avons choisi de réunir en un seul corpus cinq courts métrages (*Guaxuma* [2018] de Nara Normande, *L'Esprit du loup* [2015] de Katia Scarton-Kim, *Acoustic Kitty* [2014] de Ron Dyens, *Riviera* [2018] de Jonas Schloesing, *Junior* [2011] de Julia Ducournau), qui offrent en moins de deux heures un panorama de ce que la création contemporaine peut offrir de plus varié. Un corpus qui mêle documentaire et fiction, animation et prise de vues réelles, histoires linéaires et récits discontinus, films au présent et films au passé, personnages vieux et jeunes, ton grave et ambiance légère. Un corpus qui montre, surtout, que la notion de genres, encore aujourd'hui, continue d'être pertinente — que les films changent mais que les anciennes recettes demeurent au goût du jour.

Tous les courts métrages analysés dans ce livret appartiennent à des genres distincts, chaque fois définis et développés dans des points à part afin d'ancrer l'analyse de chaque film dans une histoire plus large. Cependant, il est important de préciser que ce n'est pas le genre qui

définit le film : il est plutôt une manière d'en interroger les enjeux et les choix esthétiques et narratifs. La notion de genre n'a pas vocation à enfermer les films dans des prés carrés, mais cherche davantage à créer des liens d'analogie, de correspondance et de familiarité entre les objets. Il ne s'agit pas d'uniformiser le discours sur les films. Au contraire, mieux comprendre les ressemblances entre les œuvres permet ensuite de mieux comprendre ce qui fait leur singularité. Et sur la question du genre, cet argument a d'autant plus de valeur qu'aucune frontière nette ne délimite un genre d'un autre. Dans les faits, les échanges sont multiples, les genres ne cessent de se croiser et de se combiner. Les cinq films du corpus l'attestent : chaque film se présente, en soi, comme un mélange des genres — chaque film se bricole une identité en empruntant des motifs et des péripéties à des genres divers.

Par exemple, *L'Esprit du loup* — qui revient sur la rencontre entre le cinéaste Fritz Lang et le ministre de la propagande Joseph Goebbels — a tout l'air d'un film de reconstitution historique (il recrée un événement passé plus ou moins attesté, en s'appuyant sur des témoignages et des éléments matériels). Mais il n'est pas que cela, puisque le film est aussi un hommage au cinéma expressionniste allemand (celui de Fritz Lang, donc), en même temps qu'un pastiche de film noir (le film noir étant lui-même inspiré par l'expressionnisme allemand...). Au-delà de l'argument historique et de l'enjeu esthétique (qui sont liés, puisque le pastiche a souvent à voir avec la reconstitution historique), on pourrait aussi dire de *L'Esprit du loup* qu'il est un huis clos psychologique (le film met en scène un bras de fer entre deux esprits) dont le sujet principal serait moins le nazisme (ou le cinéma) que la masculinité vaniteuse. On le voit, l'ADN d'un film est toujours complexe et hybride, et en proposant plusieurs entrées d'analyse pour chaque film, ce livret a pour objectif d'en sonder la richesse singulière et d'offrir une multiplicité d'interprétations à combiner les unes avec les autres.



Fiche technique

Guaxuma, 2018, 14 min, Brésil, France, langue portugaise

Format : 2,35:1 — couleur

Production : Les Valseurs

Réalisation : Nara Normande

Production : Justin Pechberty, Livia De Melo, Damien Megherbi

Scénario : Nara Normande

Image : Maíra Labrudi, Jean-Louis Padis, Pedro Sotero

Son : Silvino Patricio Guarda Becerra

Montage : Eduardo Serrano

Musique originale : Normand Roger

Storyboard : Maurício Nunes

Animation et fabrication marionnettes : Pedro Luá

Animation origamis : Sylvain Derosne

Animation sable coloré : Diego Akel

Animation sable bas-relief : Nara Normande

Animation sable 2D : Clémence Bouchereau, Julien Laval, Abi Feijó, Tânia Duarte, Sofia Gutman, Aurore Peuffier, Mélody Boulissière, Anne-Lise Némorin, Gervaise Duchaussoy

Voix off : Nara Normande



Réalisatrice

Née à Guaxuma, au Brésil, Nara Normande s'installe ensuite à Recife, berceau d'une nouvelle génération de cinéastes brésiliens, où elle commence à s'intéresser au cinéma. Elle réalise un premier film en *stop motion*, *Dia Estrelado*, qui est diffusé pour la première fois en 2011 et remporte de nombreux prix à travers le monde. Elle co-réalise ensuite avec le cinéaste Tião un premier film en prise de vue réelle, *Sém Co-ração*. *Guaxuma* est son troisième film.

Synopsis

Nara est née sur une plage, Guaxuma, au Nord-Est du Brésil. Elle a grandi dans ce coin de paradis au gré des fêtes, des plonges dans l'eau et des balades sur le sable chaud. Elle a surtout grandi avec une camarade, Tayra, avec qui elle fit les quatre cent coups jusqu'à l'adolescence. Mais après le divorce de ses parents, Nara doit quitter Guaxuma pour suivre sa mère en ville. Là-bas, elle pense beaucoup à la plage, à la mer, à sa meilleure amie. D'ailleurs, chaque fois qu'elle revient à Guaxuma, Nara retrouve Tayra et leur duo se reforme comme si elles ne s'étaient jamais quittées. Malheureusement, un jour, Tayra tombe malade et, malgré le soutien de Nara et de ses proches, elle meurt — avant d'être enterrée, sous la pluie et le regard sidéré de Nara. Cette dernière voit ses nuits perturbées par le souvenir de son ancienne âme sœur, qui la hante, l'obsède, lui fait peur. Lors d'un rêve, Nara se retrouve alors sur la plage ensoleillée de Guaxuma, où elle croise Tayra en train de se balader le long de l'eau. Les deux amies, que la mort a séparées, s'étreignent longuement. Puis, en hommage à sa camarade disparue, Nara entonne une chanson sur le caractère éphémère de l'existence..

Découpage narratif

1. UNE CARTE POSTALE ANIMÉE

00:00 - 00:40

Sur une plage paradisiaque, les vagues se brisent doucement sur le sable. Un oiseau traverse le cadre.

2. NOTRE MAISON

00:40 - 01:36

La voix off de la réalisatrice, Nara Normande, narre sa prime enfance, illustrée par des photos qui émergent d'un tapis de sable. On apprend qu'elle a vécu sur une plage, Guaxuma, où ses parents ont construit leur propre maison.

3. UNE ENFANCE AU MILIEU DES HIPPIES

01:36 - 02:16

Nara décrit l'atmosphère de fête perpétuelle qui animait cette plage, où tout le monde était ami et se réunissait quotidiennement.

4. TAYRA

02:16 - 02:51

Après avoir énuméré certains de ses amis présents sur une photographie, Nara nous présente Tayra, une jeune fille de son âge avec laquelle elle noue instantanément une relation d'amitié intense.

5. « ON ÉTAIT LIBRES »

02:51 - 03:54

Le film illustre les années de jeu, de baignade et d'escapade sur la plage qui ont animé l'enfance du tandem Tayra et Nara.

6. D'UN REFLÈT À UN AUTRE

03:54 - 04:16

On glisse du visage de Tayra, qui s'observe à la surface de l'eau, à celui de Nara, qui se regarde dans le miroir. Nara est interrompue dans sa contemplation par Tayra, qui s'amuse à lui faire peur.

7. LA PEUR

04:16 - 05:07

Après que la visite d'un immeuble abandonné sur la plage nous a fait basculer dans une atmosphère lugubre, Nara explique justement en quoi Tayra, par ses encouragements, l'aidait à surmonter ses peurs au quotidien.

8. L'ADOLESCENCE

05:07 - 06:03

Nara et Tayra grandissent, fument leurs premiers joints en cachette. Leurs corps évoluent, elles deviennent des femmes. Nara observe Tayra embrasser un garçon.

9. LE DÉPART

06:03 - 07:14

Après le divorce de ses parents, Nara a suivi sa mère en ville. L'adolescente revient régulièrement à Guaxuma, mais elle sent progressivement une distance se former entre elle et ses camarades.

10. UNE TEMPÊTE DE NEIGE

07:14 - 08:16

Nara décrit un étrange souvenir, dans lequel Guaxuma est recouvert d'une pellicule blanche qui ressemble à de la neige — mais qui s'avère en fait être un parasite présent sur les arbres à cajou et dispersé par les vents.

11. UNE AMITIÉ PRÉSERVÉE

08:16 - 09:00

Tandis qu'on observe des photographies de Tayra et Nara dispersées sur le sable, cette dernière explique que, malgré les longues périodes de séparation, les deux amies sont demeurées très complices. La séquence se termine par une photographie des adolescentes qui se transforme en grue et s'envole dans le ciel.

12. HALLUCINATIONS ET ORIGAMIS

09:00 - 09:39

Sur une succession chaotique et sombre de formes parfois indiscernables, Nara explique la tradition japonaise consistant à plier mille grues pour aider à la guérison d'un proche, qu'on comprend être Tayra.

13. L'ENTERREMENT

09:39 - 10:33

Nara revient à Guaxuma pour assister aux funérailles de sa jeune camarade, enterrée avec les centaines d'origamis que ses proches ont confectionnés pour elle.

14. LE FANTÔME DE TAYRA

10:33 - 10:57

Endormie dans un lit sur la plage, Nara explique rêver constamment du fantôme de sa camarade — dont elle a peur.

15. LES RETROUVAILLES

10:57 - 12:02

Dans un rêve, Nara et Tayra se retrouvent sur la plage ensoleillée de Guaxuma et s'étreignent longuement.

16. UNE DERNIÈRE CHANSON

12:02 - 13:05

Une nuée de grues en origami, composées à partir des photos des deux amies, s'envole dans le ciel de Guaxuma, tandis que Nara fredonne les paroles de « Do you realize?? » du groupe The Flaming Lips.

17. GÉNÉRIQUE

13:05 - 14:06

Récit et mise en scène



DÉPEINDRE LE PARADIS DE L'ENFANCE

Guaxuma est le nom d'une plage du Nord-Est du Brésil, où la réalisatrice Nara Normande passa la majeure partie de son enfance. Une enfance très libre, où ses journées sont presque exclusivement consacrées à la baignade, au jeu et à la camaraderie. Le film donne ainsi l'opportunité à la réalisatrice de dépeindre par le filtre du souvenir ce paradis terrestre, qui attirera dans les années 1980 de nombreux Brésiliens. Ils se sont, comme les parents de Nara Normande, laissés convaincre par la beauté de ce rivage encore sauvage, quotidiennement bercé par le vent et la mer — éléments dont les manifestations ne cessent d'être illustrées dans le film, à travers le bruit du flux et du reflux des vagues qu'on entend régulièrement, ou bien à travers cette végétation qui s'anime au gré des vents (01:22). Il s'agit de rendre compte de l'atmosphère d'un lieu, paradisiaque, et d'une époque, l'enfance. D'où le caractère idéalisé du regard de la réalisatrice, qui ne se contenta cependant pas du fantasme et prit le parti de revenir sur place, toutes les séquences en *stop motion* ayant été tournées à Guaxuma. Le film nous montre ainsi des silhouettes constituées de sable gambadant sur la plage (02:42), comme s'il s'agissait de montrer que ces corps ne faisaient qu'un avec leur environnement. Un peu plus tard, pour figurer les effets de la puberté sur ces corps, des coquillages apparaissent au niveau de leur poitrine, et des oursins au niveau de leurs aisselles (05:15).

LE PORTRAIT DE DEUX ÂMES SŒURS

Nara Normande commença à écrire ce projet en 2012, après qu'une amie d'enfance fut emportée dans un accident. En plus d'être un film sur le passé, *Guaxuma* est donc un film sur la mort, le deuil. Manière de donner un horizon universel à ce récit très intime, qui revient plus précisément sur l'amitié de la réalisatrice avec cette amie d'enfance, Tayra, qui naquit dix jours à peine après elle. Ce voisinage de calendrier, qui en ferait presque des jumelles, se prolonge au quotidien de manière troublante, puisque leurs prénoms sont sans cesse confondus par leurs proches. Tout se passe comme si Nara et

Tayra représentaient, non pas une seule personne, mais un tandem indissociable, que le film nous présente d'ailleurs pour la première fois sur une photo commune, où s'affichent deux sourires et deux crinières blondes qu'il est difficile de différencier (02:26). Parfois, les deux camarades ne sont pas ensemble, comme sur cette photo où Tayra grimpe seule sur un tronc de palmier en tirant la langue (02:52). Mais c'est alors l'animation qui prend le relais pour réunir les deux amies : la photo se transforme ainsi en bas-relief de sable, et l'on voit soudain la silhouette de Nara grimper elle aussi sur le tronc du palmier, emboitant le pas de sa camarade comme son ombre. Plus tard, une photo où les deux amies sont alors adolescentes (08:48) nous permet de comprendre l'issue tragique qui a mis fin à cette complicité : la photo se plie sur elle-même pour former une grue en origami, laquelle prend son envol pour disparaître hors-champ. Plus que la mort de Tayra, cet envol illustre la disparition de cette amitié bénie, entre deux êtres interdépendants qui, depuis le début, sont comme le reflet l'un de l'autre. Le film illustre d'ailleurs explicitement cette idée de deux êtres en miroir en nous faisant glisser du visage de Tayra (qui s'observe à la surface de l'eau) à celui de Nara (qui se regarde dans le miroir), les deux visages étant dessinés par les mêmes contours (03:52). Dans ce miroir, Nara cherche tout simplement à voir son âme, mais voit finalement apparaître, derrière elle, son âme sœur, Tayra, qui voulait lui faire peur. En enterrant Tayra, Nara ne perd donc pas qu'une camarade : elle perd une partie d'elle-même.

LA FABRIQUE DES SOUVENIRS

Dès la carte postale animée du préambule, où la plage est observée à travers un filtre qui simule un vieux grain 8 mm (00:18), *Guaxuma* assume un ton nostalgique, voire mélancolique. Le deuxième plan est au diapason, avec ces photos qui émergent du sable tels des souvenirs affleurant dans l'esprit (00:45). Il s'agit d'explorer plastiquement la problématique de la mémoire, en mettant en avant le caractère artificiel de celle-ci.

Comme le murmure la voix off de la réalisatrice, la mémoire est une construction hybride, faite de choses vécues, remémorées, et d'autres qui semblent davantage fantasmées, imaginées, fabriquées — grâce aux photos d'enfance, vues et revues, ou bien aux récits sans cesse répétés par les parents, lesquels semblent avoir creusé dans l'esprit l'empreinte des événements. Avec sa plastique hybride, mêlant le fixe (la photographie) et l'animé (ces formes sableuses qui se forment et se recomposent sans cesse), *Guaxuma* tente de traduire le fonctionnement ambigu de l'esprit, qui remonte le temps en entremêlant le vrai et le faux. Le temps est ainsi une forme que l'on peut sculpter, comme une glaise. Par exemple, au début du film, on observe l'image de la maison de Nara disparaître en s'enroulant sur elle-même (01:36) — et plus précisément, en étant enroulée par deux mains qui se roulent un joint, créant une sorte de fondu enchaîné gracieux. Dans la foulée, la fumée de ce joint, recrachée par un visage anonyme, forme un panache de sable qui lui-même se transforme en une multiplicité de visages (01:48). Dans le creuset de l'esprit, les formes sont poussière et redeviennent toujours poussière. Rien ne se fixe vraiment, les mutations sont perpétuelles. Car se remémorer, c'est remettre en mouvement les souvenirs. Avec beaucoup d'élégance, la réalisatrice donne ainsi l'illusion d'un voyage en train en juxtaposant simplement une série de photographies qui se succèdent (06:03), conférant à ce passage des airs de *flipbook*.

LE CHOIX DES TECHNIQUES

Dans *Guaxuma*, les images évoluent sans cesse, changent de nature, glissent d'une technique à une autre — mais ont pour dénominateur commun le sable. Nara Normande insiste sur la dimension métaphorique de cette matière, censée traduire le caractère fugitif et fragile de l'existence. Par ailleurs, la réalisatrice a souhaité employer plusieurs techniques d'animation différentes afin de rendre compte du fonctionnement de la mémoire — qui n'est pas cohérent mais qui mélange, combine, brasse de manière chaotique les éléments entre eux. On en peut en recenser quatre :



- L'animation en sable 2D, qui consiste à dessiner avec du sable qu'on étale sur une grande plaque transparente, et qu'un appareil vient ensuite photographier, en accompagnant image par image les modifications opérées au pinceau sur ces formes sableuses. Un logiciel fait ensuite défiler ces images comme en animation traditionnelle, donnant le sentiment que ce sable prend vie.

- Le *stop motion* (en français : animation volume, ou pas-à-pas), qui utilise des marionnettes réelles, en dur, dont les mouvements et déplacements sont décomposés image par image au tournage pour ensuite être animés à la projection — en faisant défiler les images à une cadence traditionnelle. En l'occurrence, ici, les marionnettes sont des marionnettes en sable durci de près d'un mètre, qui déambulent sur la véritable plage de Guaxuma, permettant de faire cohabiter à la fois le réel (la plage) et l'artificiel (les marionnettes).

- L'animation en sable bas-relief est une technique à la croisée du *stop motion* et de l'animation 2D (on parle parfois de 2D et demi) qui consiste à modeler personnages, objets et décors à la manière d'un bas-relief, et



de les filmer image par image — cette technique est notamment utilisée lors de l'arrivée de Nara en ville (06:15).

- Enfin, l'animation en origami a nécessité de concevoir plusieurs grues en papier, traversées à l'intérieur par des fils en aluminium afin de les articuler — et donc de permettre une animation type image par image. Sur fond vert, plusieurs grues ont été photographiées une par une sur plusieurs axes pour ensuite être modélisées par un logiciel 3D. Pour le plan final, ce logiciel est venu incruster ces grues animées sur des images préalablement enregistrées de la plage.

Notons que la plupart des séquences combinent plusieurs de ces techniques. Par exemple, l'étreinte finale entre les deux amies (11:38) glisse d'une technique à une autre — un glissement qui fait perdre progressivement de la matière à l'image, illustrant ainsi l'effacement de ces retrouvailles rêvées.

Analyse de séquence

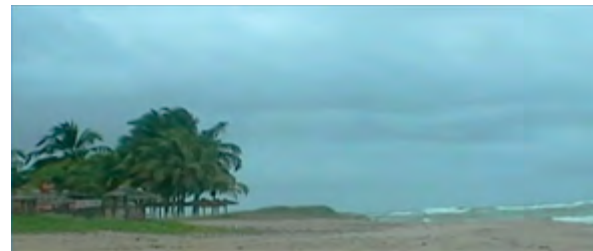
LES LARMES DE NARA [09:36 - 10:33]

« On a dû s'arrêter à 400. » Proclamée sur le fond lugubre d'un écran noir [1], la phrase a valeur d'euphémisme : inutile de plier davantage de grues, ainsi que le veut la tradition japonaise pour la guérison d'un malade, puisqu'ici la guérison n'est désormais plus possible. Il s'agit de révéler, sans formuler l'événement explicitement, la mort de Tayra. Notons que le mot « mort » n'est prononcé qu'une seule fois dans le film, à la toute fin — et il n'est pas prononcé en portugais mais en anglais, par l'intermédiaire de la chanson de The Flaming Lips fredonnée par Nara.

Toute la séquence consiste à signifier sans la nommer la tristesse sourde qui gronde en Nara : « Ma vie ressemblait désormais à Guaxuma en hiver » confesse-t-elle ainsi, tandis que sur la plage grisonnante on voit déferler les vagues et on entend les bourrasques du vent [2; 3]. Le lieu semble comme endeuillé, une colère sourde y gronde.

On bascule alors dans un décor qui, dans un film de plage, de sable, semble aberrant : un parc verdoyant, dont le vert vif tranche avec les teintes ocres privilégiées par le film. La révélation de la silhouette sableuse de Tayra [8] dans un autre décor que celui — naturel pour cette matière — de la plage, appuie l'anomalie. Mais justement, il s'agit de signifier que Tayra a basculé dans une autre réalité.

Une réalité à laquelle Nara n'a pas accès. Assise dans une voiture [4], Nara observe cette réalité par l'intermédiaire d'une double surface transparente, qui la sépare de sa camarade : la vitre l'en sépare physiquement, tandis que la pluie trouble la vision qu'elle a de la scène. La voix off insiste d'ailleurs : « Ce jour là, la pluie faisait des



stries sur la vitre. » La mise au point change alors, glissant subtilement du premier plan [la vitre, 5] au second plan [le cimetière, 6].

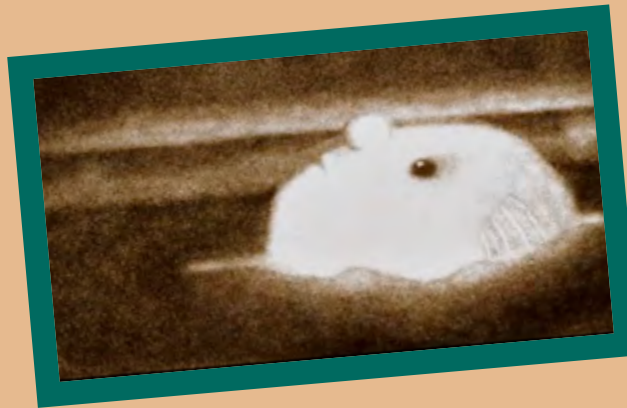
La séquence vaut donc pour ce qui s'y exprime par suggestion. Car la pluie qui fait des stries sur la vitre, ce sont

bien évidemment les larmes qui recouvrent les pupilles de Nara, et empêchent la jeune fille de totalement appréhender la réalité de cette disparition. Des larmes qui se prolongent métaphoriquement dans cette multitude de grues en origami qui recouvrent le corps de Tayra, formant autour de la disparue une sorte de linceul [7].

La question du genre

LE DOCUMENTAIRE ANIMÉ : PEUT-ON NOURRIR LE VRAI AVEC LE FAUX ?

Le terme « documentaire animé » est presque un oxymore. En effet, comment accepter que le documentaire, qui a pour mission de rendre compte du réel, du vrai, puisse se marier avec l'animation, qui est par nature artificielle et s'est livrée au cours de son histoire à toutes les fantaisies ? Rappelons qu'une partie de la légitimité du documentaire repose sur le caractère authentique, censément non fabriqué de ses images — un documentaire est aussi une archive, une preuve de ce qui a été. Que certains documentaires délèguent leur dimension figurative à l'animation, qui n'a aucune valeur d'authenticité et permet toutes les manipulations, relèverait donc de l'hérésie. Les premières tentatives viennent d'ailleurs plutôt des grandes figures de l'animation. En 1918, Winsor McCay, l'un des pères fondateurs du cinéma d'animation, réalise ainsi *Le Naufrage du Lusitania*, qui reconstitue par le dessin le naufrage tragique du bateau de croisière, torpillé par un sous-marin allemand en 1915. A la fin des années 1970, l'emblématique studio Aardman (*Wallace et Gromit*) initie leur série d'*Animated Conversations*, qui recrée en pâte à modeler des échanges authentiques préalablement enregistrés dans des administrations (le son original conservé pour être



plaqué sur l'image). Plus récemment, c'est à travers son hybridation avec l'animation que le documentaire va explorer une nouvelle voie, caractérisée notamment par le succès consacré de *Valse avec Bachir* (2008) d'Ari Folman, qui revient sur l'invasion du Liban en 1982 par les forces israéliennes. L'animation, ici, ouvre au documentaire un espace de représentation et de projection nouveau, qui permet de réinterroger des événements réels (le film est basé sur des témoignages d'amis du réalisateur) en les réinvokant sur un mode ostensiblement artificiel — sans l'ambiguïté problématique des reconstitutions, qui ne peuvent prétendre au même statut que l'archive. Mais c'est véritablement sur le registre du documentaire intime que l'animation trouvera sa raison d'être, en permettant à la sensibilité de l'auteur de s'exprimer par-delà les archives et les témoignages. Dans *Guaxuma*, l'animation offre ainsi à Nara Normande toute une palette figurative pour rendre compte à la fois d'un temps révolu (l'enfance), d'une douleur inexplicable (le deuil) et d'une réalité complexe (le fonctionnement de la pensée).



Valse avec Bachir (2008) d'Ari Folman



Animated Conversations: Down and out (1977) des studios Aardman



Le Naufrage du Lusitania (1918) de Winsor McCay



Fiche technique

L'Esprit du loup, 2015, 18 minutes, Allemagne, France, Suisse, Langue allemande

Format: 2:35:1 — Noir et blanc

Réalisation: Katia Scarton-Kim

Production: Bagan Films

Producteur: Patrick Hernandez

Scénario: Patrick Fournier

Image: Léo Schrepel

Son: William Jame, Joseph Oster

Montage: Lucie Brux

Musique originale: Jennifer Hutt

Étalonnage: Thierry Pradervand

Interprétation: Jochen Hägele (Fritz Lang), Arndt Schwering-Sohnrey (Joseph Goebbels), Gintare Parulyte (Gerda Maurus)

Réalisatrice

Après des études au Conservatoire National d'Art Dramatique de Lausanne, Katia Scarton-Kim travaille pour différentes compagnies théâtrales, entre la France et la Suisse, où elle joue Molière, Claudel, Racine, Musset, etc. En 2001, elle assume sa première mise en scène avec *Suréna* de Corneille. Elle passe à la réalisation de fiction en 2004 avec *Kristal*, et continue aujourd'hui de mener de front une triple carrière de comédienne, de metteuse en scène et de cinéaste.

Synopsis

Alors que le parti nazi vient d'accéder au pouvoir, Fritz Lang est amené dans les appartements privés de Joseph Goebbels, où il est attendu. Le jeune ministre de la propagande accueille l'illustre cinéaste avec déférence, mais ce dernier semble soucieux. En effet, son dernier film, *Le Testament du docteur Mabuse*, menace d'être interdit par les nazis, qui ont récemment aboli les libertés fondamentales et ont désormais les pleins pouvoirs sur le monde de la culture. L'hôte fait comprendre à son invité que le caractère explicitement critique du film à l'endroit du nazisme ne joue pas en sa faveur. Mais plutôt que de lui confirmer l'interdiction de *Mabuse*, le ministre annonce solennellement à Lang qu'Adolf Hitler souhaite l'installer à la tête du cinéma allemand. Le cinéaste est décontenancé par cette proposition, d'autant plus que Goebbels invite comme témoin et moyen de pression Gerda Maurus, l'ancienne comédienne fétiche de Lang — désormais maîtresse de Goebbels. Le ministre déstabilise encore davantage son convive en invoquant ses déboires récents avec sa femme, Thea von Harbou, avec qui il est en procédure de divorce. Au moment de le laisser partir, Goebbels explique à Lang qu'il a 24 heures pour lui donner sa réponse. Lang prendra le train la nuit même pour la France.

Découpage narratif

1. DÉDALE

00:00 - 01:29

Conduit par deux membres de la Gestapo, Fritz Lang progresse à travers un interminable couloir en béton.

2. LES DEUX MONSTRES SE RAPPROCHENT

01:29 - 02:14

Lang monte un gigantesque escalier en colimaçon, tandis que Goebbels, les yeux rivés sur son projecteur Moviola, visionne une bobine du dernier film du cinéaste, *Le Testament du Docteur Mabuse*. Le visionnage est interrompu par Lang, qui sonne à la porte.

3. UN ACCUEIL CHALEUREUX

02:14 - 03:50

Goebbels fait entrer Lang dans ses appartements privés. Le cinéaste fait part au ministre de son inquiétude concernant les rumeurs d'interdiction de *Mabuse*. Puis, une discussion s'engage entre les deux hommes à propos de Gerda Maurus, une maîtresse commune, qui se trouve justement dans la chambre à côté.

4. UN FILM SUR LA SELLETTE

03:50 - 05:08

Goebbels amène Lang à son bureau et continue devant le cinéaste son visionnage de *Mabuse*, dont on voit un extrait. Le ministre fait comprendre à l'artiste que le message anti-fasciste de sa dernière œuvre n'est pas passé inaperçu auprès du parti national-socialiste.

5. LENI ET GERDA

05:08 - 06:10

Alors qu'il écoute Goebbels faire l'éloge de Leni Riefenstahl, en charge des images du prochain congrès du parti, Lang découvre avec stupeur Gerda Maurus, son ancienne actrice et maîtresse, qui l'attend derrière un piano.

6. LA PROPOSITION

06:10 - 08:23

Après que Gerda a servi à chacun une flûte de champagne, Goebbels fait son annonce à Lang : rien moins que la direction du cinéma allemand, qui lui donnerait les pleins pouvoirs artistiques et économiques sur le secteur — et garantirait au passage la sortie en salles de son *Mabuse*. Le cinéaste accueille la proposition avec froideur. Cette indifférence irrite passablement Goebbels, qui se lance dans un panégyrique de la politique artistique du parti et une diatribe contre les avant-gardes — que le cinéaste défend.

7. THEA VON HARBOU

08:23 - 09:05

Pour déstabiliser Lang, Goebbels met sur la table le sujet sensible de la femme et collaboratrice de Lang, Thea von Harbou, qui a épousé les idées du nazisme. Le ministre loue la grandeur que cette scénariste a su insuffler dans les chefs-d'œuvre du réalisateur.

8. « BARBARA SONG »

09:05 - 11:02

Par provocation, Lang se positionne derrière le piano et joue la mélodie d'une chanson tirée de *L'Opéra de quat'sous* de Bertolt Brecht et Kurt Weill, qui a été interdit par les nazis. Gerda Maurus l'accompagne à la voix, avant de s'interrompre et d'être rejointe par Goebbels, qui l'embrasse avec brutalité. Lang déroule alors une critique sans détour du totalitarisme en art.

9. DES ORIGINES JUIVES

11:02 - 12:17

Gerda Maurus se moque des déboires conjugaux de Lang, qui l'insulte en retour. La comédienne prend congé et Goebbels en profite pour augmenter la pression sur Lang. Ce dernier confirme une rumeur colportée par sa femme sur ses origines juives.

10. « LE BOURREAU TURC »

12:17 - 13:05

Goebbels montre à Lang une bobine d'un film de Georges Méliès, *Le Bourreau turc*, où des prisonniers se font décapiter.

11. LE DÉPART

13:05 - 14:28

Échaudé par cet énième sous-entendu, Lang prend congé de Goebbels, qui lui donne une journée pour lui donner sa réponse. En partant, il croise Gerda Maurus en larmes.

12. DÉDALE bis

14:28 - 15:48

Désormais seul, Lang tente de trouver le chemin de la sortie à travers les escaliers en colimaçon et la suite de couloirs en béton. Il ouvre une grosse porte en métal et arrive finalement sur une grande place. Le cinéaste s'éloigne et disparaît dans l'obscurité. Un carton nous informe de sa décision de fuir l'Allemagne.

13. GÉNÉRIQUE

15:48 - 18:17

Récit et mise en scène

DANS L'INTIMITÉ DE LA GRANDE HISTOIRE

L'Esprit du loup revient sur la nuit décisive qui décida Fritz Lang à fuir l'Allemagne nazie — après avoir refusé les rênes du cinéma allemand, récemment passé sous la coupe d'Adolf Hitler. Nous sommes en avril 1933, le parti national-socialiste est au pouvoir depuis quelques semaines seulement, et le chancelier du Reich a confié à Joseph Goebbels le soin de gérer la propagande du parti. Le jeune ministre croit plus que quiconque en la puissance de suggestion et de stupéfaction du cinéma, et cherche donc à s'offrir les services de sa figure la plus talentueuse — la plus adulée aussi : Fritz Lang, le réalisateur de chefs-d'œuvre comme *Metropolis* (1927) ou *M le Maudit* (1931). Cette rencontre entre Lang et Goebbels a nourri de nombreux fantasmes et fut racontée pour la première fois par Lang en 1974, lors d'un entretien filmé avec le réalisateur William Friedkin. Un entretien qui sert de point de départ à un scénario prenant pourtant de nombreuses libertés avec la version languienne : le choix, d'abord, de situer cette rencontre dans les appartements privés de Goebbels (et non au ministère de la Propagande) ; la présence, ensuite, de Gerda Maurus, une maîtresse commune au cinéaste et au ministre ; l'ajout, enfin, de séquences de visionnage du dernier film de Lang, *Le Testament du docteur Mabuse*, sur un petit projecteur Moviola dont dispose Goebbels. Toutes ces modifications confèrent à ce bras de fer entre deux monstres de l'histoire quelque chose d'intime : ce n'est pas simplement un artiste qui est sur la sellette, mais un homme. Le pacte faustien que Goebbels propose à Lang peut ainsi prendre sa pleine mesure, autant du point de vue politique que du point de vue humain.

UN FILM DANS LE FILM

La censure annoncée du *Testament du docteur Mabuse* est au cœur de la rencontre entre l'artiste et le ministre. Mais davantage qu'un prétexte, le film de Lang agit comme un révélateur des enjeux de *L'Esprit du Loup*. Car cette suite de *Mabuse* dissimule en fait un pamphlet destiné à critiquer l'idéologie nationale-socialiste. Lang déclara plus tard avoir repris des propos d'Hitler presque mot pour mot pour les mettre dans la bouche de son personnage méphistophélique. Et justement, ces incantations de despote servent de premiers dialogues à *L'Esprit du loup*, puisque l'on découvre Goebbels pour la première fois le nez rivé sur son projecteur domestique (01:26), d'où émergent au son les prophéties lugubres de *Mabuse*. Un montage alterné fait déborder ces paroles sur la montée des escaliers de Lang, si bien que le cinéaste se dirige dans l'antre cachée du monstre au son de sa création, telle Cassandra se laissant engloutir par ses rêves. Cette mise en abyme est accompagnée d'un judicieux écho plastique : les escaliers en colimaçon que remonte Lang renvoient ainsi à la manivelle déroulant la

bobine du film devant les yeux de Goebbels. Par ailleurs, tandis que le plan sur Goebbels se rapproche du personnage par un travelling, le plan sur Lang est fixe, mais voit le personnage (dont on ne distingue que la main) se rapprocher au gré des spirales des escaliers. *Le Testament du docteur Mabuse* semble ainsi agir comme un aimant entre ces deux personnages. Plus qu'une œuvre qu'on cite ou qu'on convoque, c'est une matière concrète, qui imprime son empreinte sur le corps du film. Ce sont des images et des sons qu'on manipule : après les politesses de bienvenue, Goebbels fait ainsi tourner devant Lang la bobine du *Testament du Docteur Mabuse* (04:06) — comme pour lui faire comprendre que c'est bien lui, Goebbels, qui a désormais la main sur le sort des films. Cet art pernicieux du sous-entendu par l'image se manifeste à nouveau à la fin. Avant qu'il ne laisse partir son convive, Goebbels soumet en effet le cinéaste au visionnage du *Bourreau turc* de Méliès (12:22), suggérant le destin funeste qu'il promet à Lang si le cinéaste osait refuser cette proposition.



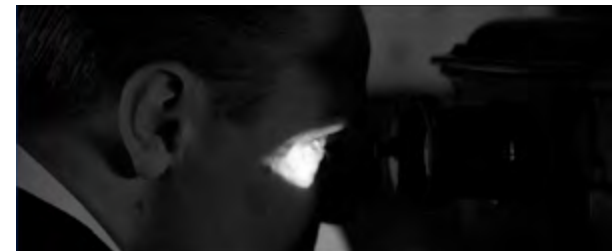
LE LABYRINTHE ET LE MINOTAURE

On peut noter qu'il n'y a qu'un seul plan en extérieur dans *L'Esprit du loup*. Un plan qui se trouve à la fin du film, et qui montre Lang s'éloigner et se dissoudre dans la nuit qui recouvre une esplanade (15:05). Extérieur, disparition: ce bref épilogue résume par l'image la décision de Fritz Lang — s'affranchir de la menace nazie en fuyant l'Allemagne (ce que vient préciser un carton). Pour le reste, *L'Esprit du loup* aura strictement été un film d'intérieur, un film enfermé — en somme un huis clos. Bien évidemment, cet enfermement physique a valeur de métaphore — le dédale final à travers lequel Lang tente de trouver son chemin symbolisant l'Allemagne nazie qui cherche à tenir le cinéaste captif, aux ordres. Il faut savoir que *L'Esprit du loup* a puisé l'inspiration de cette enfilade de couloirs bétonnés dans le propre témoignage de Lang, jusqu'aux bruits lugubres des pas rendus par l'écho. Mais paradoxalement, ce motif du dédale — qui sert aussi de préambule — fut selon la réalisatrice « un moyen d'éloigner le film de la reconstitution historique et de l'installer dans un univers visuel qui renvoie au cinéma de Fritz Lang. » La reconstitution historique glisse donc vers une forme de pastiche, qui renoue avec les grands principes de l'expressionnisme allemand — courant cinématographique allemand des années 1920, où l'état d'esprit des personnages se manifeste à travers des décors et des lumières stylisés, à forte dimension symbolique. Au-delà des signes plastiques de reconnaissance (noir et blanc contrasté, jeux d'ombre, sophistication géométrique), l'expressionnisme de *L'Esprit du loup* tient à cette manière d'envisager les lieux comme des espaces mentaux, qui rejouent visuellement les enjeux psychologiques de l'histoire. Lang, figure toute-puissante que l'avènement des nazis fait vaciller, progresse ainsi à travers un labyrinthe, sans savoir exactement où il se rend — sans savoir non plus s'il pourra en sortir. Goebbels, figure trouble, l'accueille quant à lui dans un appartement à son image: raffiné mais sombre, comme coupé du monde. Chaque fois, le décor et son utilisation font sens. Une scène voit ainsi Goebbels amener Lang à son

salon en fermant derrière lui une succession de portes (05:06): un geste donnant à sentir la pression de l'étau qui se resserre autour du cinéaste, en train de tomber dans le piège du Minotaure.

UNE AFFAIRE DE FEMMES

Tout semble opposer Goebbels et Lang, mais *L'Esprit du loup* a la pertinente idée de leur trouver un point commun: leur rapport aux femmes. Ces hommes de pouvoir ont ainsi savamment usé de leur influence et de leur prestige pour multiplier les histoires avec des actrices, souvent beaucoup plus jeunes qu'eux. À sa manière, chacun est un charmeur, un envoûteur, un prédateur distingué; et la présence (purement inventée) de Gerda Maurus durant leur rencontre, va à ce titre attiser le rapport de force entre les deux hommes — « Je ne m'attendais pas à un rival de cette trempe » lui confesse à un moment Lang, dans un élan de complicité machiste (03:30). Gerda Maurus fut l'actrice fétiche du cinéaste, avant de devenir sa maîtresse, puis d'être prise dans les rets du ministre de la propagande. Mais cette femme n'est pas la seule pomme de la discorde. Il y a aussi la romancière et scénariste Thea von Harbou, qui est alors l'épouse de Lang, mais surtout sa collaboratrice la plus influente — puisqu'elle a scénarisé tous les chefs-d'œuvre du cinéaste (*Docteur Mabuse, le Joueur* [1922], *Les Nibelungen* [1924], *Metropolis*, *M Le Maudit*...), écrivant parfois en parallèle des adaptations littéraires de ces mêmes histoires. Bien qu'elle soit absente, Goebbels l'invoque lors d'une conversation pour abaisser Lang (08:21), lui rappelant que la grandeur épique de son cinéma tient peut-être avant tout au patriotisme échevelé de von Harbou — dont certains scénarios (comme ceux des *Nibelungen* et de *Metropolis*) sont emprunts d'idées et de motifs nationalistes. L'écrivaine épousa d'ailleurs les idées du national-socialisme, tout comme Leni Riefenstahl, dernière figure féminine invoquée dans *L'Esprit du Loup*, qui fut la cinéaste officielle du régime.



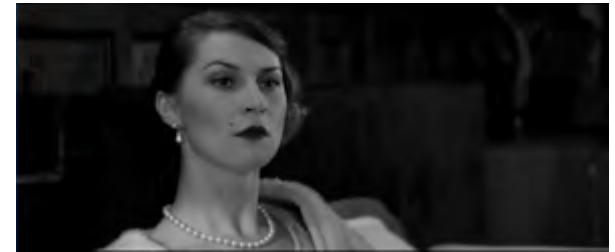
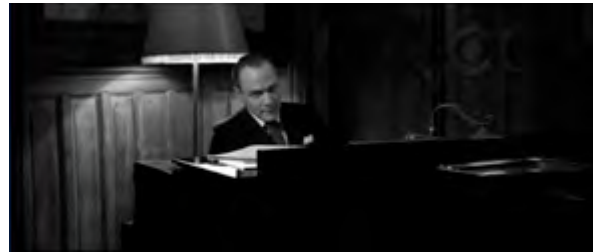
Analyse de séquence

QUI MÈNE LA DANSE ? [09:04 - 11:08]

Joseph Goebbels vient d'achever un discours à la gloire de la politique culturelle nazie, qui promeut les œuvres illustres du passé. Mais plutôt que de convaincre Fritz Lang, à qui il vient de proposer la direction du cinéma allemand, ce panégyrique motive le cinéaste à provoquer le ministre. Il s'agit, dans ce bras de fer entre hommes de pouvoir, d'avoir le dernier mot. Par provocation, Lang se rend alors derrière le piano [1], où il se met à jouer les premières notes de « Barbara Song », une chanson extraite de *L'Opéra de quat'sous* de Bertolt Brecht et Kurt Weill, qui a été censuré par les nazis. Assise en face de lui, Gerda Maurus l'observe avec curiosité [2], mais elle est très vite rejointe par Goebbels, qui se positionne près de celle qui, désormais, lui appartient [3].

Sauf que la provocation de Lang semble faire naître chez son ancienne amante une envie de transgression. Maurus se lève et se libère momentanément des griffes de Goebbels [4], qui se retrouve seul sur la banquette. Tel un serpent se laissant charmer, la jeune femme se met à pousser la chaise pour accompagner Lang [5], appuyant par le son un rapprochement qui s'opérait déjà par l'image.

Déstabilisé par la manœuvre de la jeune femme, le ministre semble en même temps prêt à bondir [6]. Car le prédateur a un territoire à défendre, et la partie est en train de tourner en sa défaveur. Mais si Maurus semble avoir retourné sa veste, on va comprendre qu'il s'agit en fait d'un leurre. Tandis que la comédienne arrive au niveau du piano et pourrait rejoindre Lang dans le cadre, elle s'arrête — un arrêt qui ponctue la fin de la chanson, laquelle se termine justement par un refus : « Nein ! »



L'occasion, pour Goebbels, de rejoindre sa maîtresse puis de l'embrasser brutalement, avant de la déshabiller, réaffirmant sa position de mâle dominant [7]. À nouveau maître en sa demeure, le ministre reprend son discours là où il l'avait laissé, condamnant avec violence et mépris

Brecht et les autres avant-gardistes, qu'il entend faire disparaître. Goebbels a désormais droit de vie et de mort sur les arts, et il exprime ce pouvoir en embarquant Maurus dans une danse [8] qu'accompagne la seule musique de son rire machiavélique.

La question du genre

LE PASTICHE : L'IMITATION EST-ELLE FORCÉMENT SERVILE ?

Le pastiche désigne une œuvre qui s'emploie délibérément à l'imitation d'une autre œuvre, d'un artiste illustre ou bien d'un courant cinématographique, souvent pour lui rendre hommage. Ainsi, la réalisatrice de *L'Esprit du loup* explique avoir pensé son film « comme un hommage au cinéma allemand des années 30 », dont elle reprend certains traits stylistiques (cf. *Le Labyrinthe et le Minotaure*). Le pastiche au cinéma implique d'utiliser des lumières, des cadres et une direction artistique qui recréent l'atmosphère d'une cinématographie antérieure. Raison pour laquelle le pastiche se retrouve souvent dans les films de reconstitution historique liés au 20^e siècle (il n'y a pas grand chose à copier avant, puisque le cinéma n'existait pas), avec des films singeant les modalités d'une époque — le succès de réalisateurs comme les frères Coen (*Miller's Crossing* [1990], *The Barber* [2001]) a en partie reposé sur cet art de la contrefaçon sublimée. Cette méticulosité de copiste se manifeste encore davantage dans les films de reconstitution ancrés dans le milieu du cinéma — comme dans *The Artist* (2011) de Michel Hazanavicius, qui radicalise le parti pris en



empruntant au cinéma des années 1920 son noir et blanc, son format 1:37 et son mutisme. Parfois, le pastiche peut virer à la parodie, quand l'imitation d'un imaginaire est gonflée par la caricature — comme dans *OSS 117: Le Caire Nid d'espions* (2006) du même Hazanavicius, qui emprunte aux films d'espionnage des années 1950 leur CinemaScope, leurs couleurs, leurs péripéties, mais surtout leur machisme et leur xénophobie. Mais le pastiche peut être aussi totalement déconnecté d'enjeux historiques : l'illustre représentant du genre, Brian De Palma, s'amuse ainsi à citer l'œuvre d'Alfred Hitchcock, et notamment la scène de douche de *Psycho*, dans presque tous ses films, peu importe l'époque de leur intrigue. Enfin, l'exigence historique peut se mêler à la fantaisie des hybridations et des anachronismes — par exemple, dans *Inglourious Basterds* (2009), Quentin Tarantino filme la France de la Seconde Guerre mondiale en reprenant des motifs et figures du western.



M Le Maudit (1931) de Fritz Lang



The Artist (2011) de Michel Hazanavicius



Phantom of the Paradise (1974) de Brian De Palma



Inglourious Basterds (2009) de Quentin Tarantino



Fiche technique

Acoustic Kitty, 2014, 12 min, 2014, France, langue anglaise

Format : 1.85:1, couleur

Réalisation : Ron Dyens

Production : Sacrebleu Productions

Producteur délégué : Ron Dyens

Scénario : Ron Dyens

Image : Matthieu Gaillard

Son : Alessandro Franzi

Montage : Ron Dyens, Benjamin Massoubre

Musique originale : Arnaud Alyvan

Animation 2D : Hugo Bravo, Ludovic Versace

Animation 3D : Matthieu Gaillard, Clément Gendron, Bernard Som

Voix : David Gasman, Nathaniel Symes, Jonathan Waite, Trevor Boot, Chantal Richard

Réalisateur

Diplômé en lettres modernes, Ron Dyens a d'abord été directeur d'un cinéma dans le 10^e arrondissement de Paris. En parallèle de cette activité, il crée en 1999 une société de production dédiée au court métrage, Sacrebleu Productions. D'abord spécialisée dans la fiction, la société se diversifie ensuite dans l'animation, puis le documentaire. Producteur de plusieurs dizaines de films, Ron Dyens est aussi réalisateur. Il est à ce jour l'auteur de six courts métrages.

Synopsis

Piqué au vif par le triomphe spatial du rival soviétique ainsi que par l'échec du débarquement de la baie des Cochons à Cuba, John Fitzgerald Kennedy cherche un moyen de réaffirmer la supériorité américaine sur le bloc de l'Est. Lors d'une réunion avec sa garde rapprochée, il tombe sous le charme de la proposition d'un scientifique, le docteur Scott, qui pense pouvoir former des chats munis de micros afin qu'ils espionnent les résidents de l'ambassade d'URSS. Des dizaines de chats de gouttière sont alors capturés pour servir de cobayes au docteur Scott, qui malheureusement ne parvient pas à intégrer les enregistreurs, trop volumineux, dans le corps des chats. Après des jours de tentatives et de sacrifices d'animaux, le scientifique, épuisé, est à deux doigts d'abandonner. C'est alors qu'un collègue lui fait part d'une nouvelle invention japonaise : des émetteurs radio de petite taille, qui se grefferaient facilement sur des chats. Opéré avec succès, puis hypnotisé pour répondre aux ordres, le premier « chat acoustique » est déployé, mais sa première mission est un échec cuisant. Distract par une souris (qui se révélera agir pour l'ennemi soviétique), il manque de se faire écraser par une voiture avant de se désintégrer.

Découpage narratif

1. WASHINGTON, VILLE À CHATS

00:00 - 01:28

Une journée commence à Washington, qu'on explore d'abord par les airs, d'où l'on peut observer le toit emblématique du Capitole. Dans les rues de la ville, tout est tranquille. Une vieille habitante sort de chez elle et dépose sur le sol une gamelle pleine de pâtée. Elle appelle tous les chats de gouttière, qui rappliquent.

2. UN PRÉSIDENT MÉCONTENT

01:28 - 02:07

Depuis son bureau, le président J.F. Kennedy passe un savon à ses généraux et responsables du renseignement, à qui il reproche de manquer de créativité dans la lutte contre le rival soviétique. Il leur donne une semaine pour trouver une idée à même de faire oublier les récentes déconvenues américaines dans l'espace et à Cuba.

3. UNE GAMELLE VIDE

02:07 - 02:38

Le troupeau de chats affamés termine la pâtée avec ardeur et libère la place. Un petit chat blanc, arrivé en retard suite à une mésaventure avec une boîte de conserve, découvre alors une gamelle vide. La vieille habitante sort de sa poche un petit poisson, que le chat blanc attrape avant de filer.

4. UNE PROPOSITION BRILLANTE

02:38 - 03:54

Après avoir écarté avec mépris le projet d'un général visant à atomiser Moscou, le président se laisse séduire par la proposition de Scott, un scientifique, qui souhaite espionner les cadres de l'ambassade russe en utilisant un chat-espion avec micro intégré. Kennedy lui donne « carte blanche ».

5. LA CHASSE AUX CHATS

03:54 - 04:26

Une nuit, des dizaines de chats rôdant dans les rues de Washington sont capturés par des fonctionnaires du gouvernement. Dissimulé sous une voiture, le petit chat blanc passe entre les mailles du filet.

6. UNE PREMIÈRE OPÉRATION RATÉE

04:26 - 05:06

Dans son laboratoire, Scott entreprend une première tentative de greffe d'un magnétophone à bande sur un chat. Mais l'opération est un massacre. Les scientifiques qui observent Scott sont atterrés.

7. UNE GAMELLE PLEINE

05:06 - 05:53

Alors que la vieille habitante s'inquiète de ne voir aucun chat autour de la gamelle qu'elle a déposée devant chez elle, le petit chat blanc émerge de derrière un arbre et reçoit un nouveau poisson. La pluie commençant à tomber, il file avec son repas.

8. DE MULTIPLES TENTATIVES INFRUCTUEUSES

05:53 - 07:03

Scott continue d'arrache-pied ses expériences de greffe et sacrifie les chats les uns après les autres, sans succès. En parallèle, la vieille habitante colle des affiches à la recherche des chats disparus, là encore sans succès.

9. UN NOUVEAU JOUJOU JAPONAIS

07:03 - 07:52

Fatigué et à court d'idées, Scott croise un de ses collègues à la cantine, qui lui révèle l'existence de nouveaux émetteurs radios de taille réduite inventés par les Japonais. Le collègue transmet à Scott un exemplaire.

10. LE PREMIER « CHAT-ESPION »

07:52 - 09:26

Le petit chat blanc est finalement capturé, et utilisé avec succès comme cobaye pour la greffe de l'émetteur radio. Après l'avoir fait hypnotiser, Scott l'utilise devant le président pour une mission simulée en laboratoire, où il enregistre la conversation d'un automate à l'accent russe.

11. UN FIASCO

09:26 - 11:58

Tandis que la vieille dame arpente la ville en voiture à la recherche des chats perdus, le chat-espion est envoyé par Scott à sa première mission d'espionnage. D'un claquement de doigt du scientifique, le chat bascule dans un état hypnotique. Mais tandis qu'il doit traverser la route pour atteindre l'ambassade russe, il est perturbé par une souris aux yeux rouges, qui le sort de sa transe. Il manque d'être percuté par la voiture de la vieille habitante, et finit par être désintégré par l'émetteur radio qui se trouve en lui.

12. CONTRE-ESPIONNAGE

11:58 - 12:24

On découvre que la souris aux yeux rouges est en fait une souris-espion agissant pour l'ambassade russe. Elle y rejoint son maître, l'ambassadeur Igor Merkov, qui lâche un rire de satisfaction.

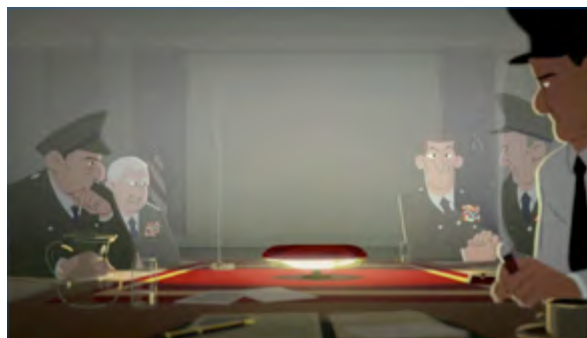
13. GÉNÉRIQUE

12:24 - 13:06

Récit et mise en scène

UNE HISTOIRE ABSURDE MAIS VRAIE

« La réalité dépasse la fiction », dit l'adage. En voici un nouvel exemple avec le projet *Acoustic Kitty*, qui fait partie de cette catégorie d'histoires totalement extravagantes, que seule la bêtise de l'homme est en mesure d'inventer. Une histoire conçue dans les sous-sols de la CIA dans les années 1960 et déclassifiée en 2001, dont l'absurdité a motivé une adaptation animée. Ron Dyens, le réalisateur, confesse à ce titre n'avoir pas eu besoin de pousser loin le curseur de l'imagination pour nourrir cette fiction. Car le récit véritable de ce projet *Acoustic Kitty* est déjà à peine croyable. Comme dans le film éponyme, le programme avait pour objectif d'espionner l'ennemi soviétique par l'intermédiaire de chats, à l'intérieur desquels avaient été intégrés un micro, un transmetteur et une antenne radio. Ces « chats-espions » étaient ensuite dressés pour s'orienter vers la droite ou vers la gauche en fonction des sons qui leur étaient envoyés à distance. Cœur du dispositif, un microphone enregistrerait les bruits et paroles autour du félin et les transmettait directement aux agents de la CIA par ondes radio. La première mission avait pour cible l'ambassade de l'U.R.S.S. à Washington mais, comme dans le film, ce coup d'essai fut un véritable camouflet — la mission se solda par la mort du chat, écrasé par une voiture avant même qu'il ait pu atteindre le parc. D'autres tentatives aussi peu concluantes furent entreprises, et après plus de 15 millions de dollars de dépense, la CIA décida d'abandonner le programme en 1967. Soixante ans après, et alors que le spectre de la Guerre Froide crispe à nouveau nos sociétés, *Acoustic Kitty* révèle l'inquiétant fond de bêtise pulsionnelle qui anime les décisions de ceux qui nous gouvernent.



GUERRE FROIDE ET BATAILLE D'EGOS

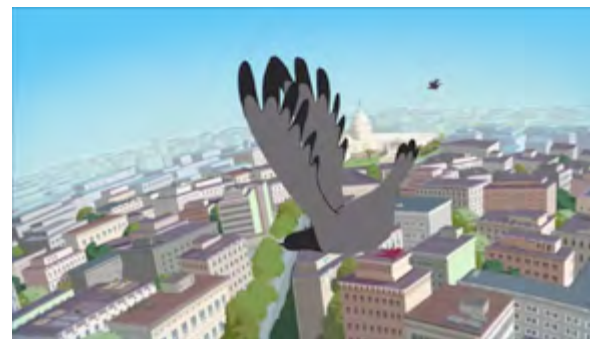
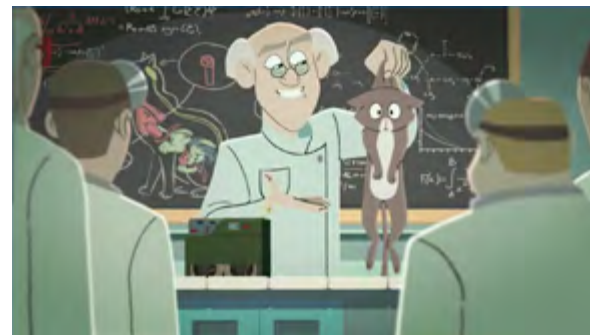
Cette anecdote ubuesque est révélatrice de la course à l'échalote à laquelle se sont livrées l'Amérique et l'U.R.S.S. après la Seconde Guerre mondiale. Ce duel à distance, véritable bras de fer économique, technologique et culturel entre les deux superpuissances, est rapidement devenu une source d'inspiration pour le cinéma, notamment d'espionnage — son avatar le plus représentatif étant certainement James Bond, l'espion au service de Sa Majesté (mais plus globalement au service de l'Occident). Mais parce qu'il génère son lot de quiproquos et de situations abracadabrantesques, ce conflit larvé fut aussi rejoué sur le mode de la satire, comme dans l'emblématique *Docteur Folamour* (1964) de Stanley Kubrick (dont *Acoustic Kitty* reprend les discussions entre hauts-gradés à cigare, ainsi que la figure du savant fou), et qui montre comment notre monde pourrait basculer en quelques heures dans l'Apocalypse nucléaire à cause d'une série de malentendus et de protocoles militaires inadaptés. Pris au piège de ce jeu entre élites qui tourne mal, le citoyen a rarement son mot à dire et se contente de constater les dégâts — comme cette pauvre vieille dame, qui voit le chat qu'elle cherchait subir une combustion spontanée devant ses yeux (11:46). Figure digne et ordinaire, cette vieille dame se présente ainsi comme l'antagoniste des autres personnages. La présence de cette modeste femme quasi muette (on ne l'entendra dire que : « Kitty! Kitty! ») au milieu de ces hommes de pouvoir bavards vient amplifier le cynisme outré et égocentrique des dirigeants, soucieux avant tout d'affirmer leur supériorité sur leurs rivaux. Cette rivalité exprime toute sa vérité régressive dans la scène du test en laboratoire (08:57), avec cette effigie de militaire russe qui débite avec un accent américain à couper au couteau des formules telles que : « Vodka meilleure que bourbon, Kremlin plus stylé que Capitole, etc. » — rappelant combien ce qui se joue ici n'est guère plus noble qu'une jalousie de cour de récréation.

LES OUTILS DE LA FARCE

S'il conserve l'essentiel des faits, *Acoustic Kitty* en hypertrophie le caractère absurde par l'utilisation de l'animation, qui va reconstituer les événements sur un mode cartoonesque, proche de la parodie. Tous les personnages sont ainsi présentés sous la forme d'archétypes: le président Kennedy est imbu de lui-même, les généraux sont des va-t-en-guerre sans discernement, le scientifique est un savant fou aveuglé par la réussite de son projet. Les outils de la farce et de la caricature y sont savamment utilisés. Par exemple, pour illustrer l'arrogance d'un président totalement obsédé par son ego, le film nous le montre à un moment en train de lire un magazine sur lui-même — et dont la photo de couverture (qui bien évidemment représente son portrait) se superpose aux traits de son visage (02:38). Mais l'animation apporte aussi une forme de légèreté, qui va contraster avec la violence des sévices subis par les animaux. Une violence toujours suggérée. La première tentative d'opération pour dissimuler l'enregistreur dans le chat est ainsi laissée hors-champ (04:50). Mais entre les bruitages évocateurs, les visages sidérés voire horrifiés des scientifiques assistant à l'opération, et la coupe anatomique du chat visible sur le tableau derrière le savant chirurgien, le spectateur dispose d'assez d'informations pour se représenter mentalement cet acte irréprésentable. Juste avant, la comparaison physique entre l'enregistreur et le chat (le premier presque aussi imposant que le second) vouait de manière sarcastique l'opération à l'échec en soulignant la cécité du savant — incapable de comprendre l'impossibilité de cette greffe. La folie de son entêtement sera ensuite illustrée par ce panoramique accéléré (05:53) qui, là encore, laisse hors-champ l'expression de la barbarie, mais souligne la quantité délirante de bêtes sacrifiées et d'échecs qui s'accumulent. Seul ordonnateur de ce carnage, le savant demeure lui constamment dans le plan, déclinant au gré des tentatives toutes les postures de la réflexion, de la plus solennelle à la plus grotesque.

NOS AMIS LES BÊTES

Si le sujet du film est bien la bêtise de l'homme, son point de vue est plutôt celui des bêtes. Tout commence d'ailleurs du point de vue des animaux, puisque les premières secondes du film accompagnent le vol gracieux de deux oiseaux au-dessus de Washington (00:23). Le temps est ensoleillé, le ciel d'un bleu éclatant, les chats du quartier sortent de leurs ruelles, motivés par la gamelle que leur remplit tous les jours une vieille dame. Quand soudain, la bêtise de l'homme vient taper du poing sur la table, littéralement, pour rompre cette harmonie. Ce poing, c'est celui du président Kennedy, qui marque la coupe (01:27) avec ce prologue apaisé, et libère les forces hystériques du genre humain, dont les animaux seront les premiers martyrs. Dans son discours pour motiver ses troupes, le président fait ainsi référence à la chienne Laïka, première voyageuse de l'espace, sacrifiée pour permettre à l'U.R.S.S. une nouvelle victoire symbolique dans ce duel pour la conquête de l'espace. Dans le film, l'intérêt du président pour le plan du scientifique semble d'ailleurs répondre à une bête équivalence: pour contrer le triomphe du chien astronaute, misons tous nos jetons sur le chat espion. Les expériences sur les animaux servent en quelque sorte de révélateur de la barbarie des hommes, qui dissimulent sous des apparences techniques et sophistiquées leur cruauté, leur bêtise et leur égoïsme.



Analyse de séquence

UNE DÉCLINAISON DE REGARDS

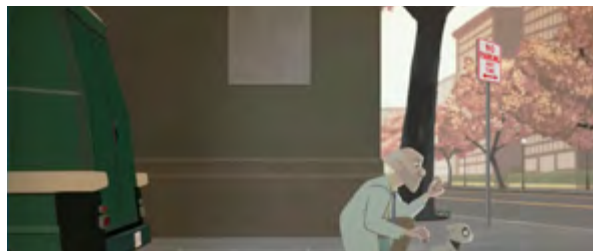
[10:05 - 11:57]

Située à la toute fin du film, cette séquence vient donner une résolution à l'intrigue, qui depuis le début fait courir en parallèle deux quêtes. D'un côté, les expériences du savant sur des chats, dans le secret des sous-sols de la CIA ; de l'autre, les recherches de la vieille dame à travers les rues de Washington pour retrouver un chat disparu. Deux trajectoires qui vont être amenées à se croiser, puisque la vieille dame recherche en fait le chat utilisé comme cobaye par le savant.

Ainsi, ce devrait être, pour ce dernier, un jour de triomphe, puisque le programme qu'il a coordonné se voit confier sa première mission. De même que ce devrait être, pour la vieille dame, un jour de joie, puisqu'elle va bientôt croiser la route du disparu tant recherché.

Mais l'ironie du destin voudra qu'aucune de ces quêtes ne soit satisfaite. Les deux lignes du récit vont ainsi se réunir en un tragique accident, qui voit la vieille dame dévisser de sa trajectoire pour éviter de percuter le chat — sous le regard désespéré du savant. Une escalade de coups du sort, qui trouve son déclencheur dans la présence d'une souris [4], qui va totalement distraire l'animal.

Organisée autour de deux plans symétriques [1; 8], la séquence décline les expressions d'un chat tiraillé entre les injonctions de sa mission programmée, qui stupéfient son regard et rigidifient son corps comme un robot [2], et son instinct animal, qui lui permet de retrouver une souplesse corporelle et réanime son regard [3]. La première étape à remplir pour son objectif est pourtant plutôt simple: il suffit de passer d'un trottoir à un autre. Mais entre les deux, il y a une route, dont la traversée se



révélera compliquée par la présence de la vieille dame. Sa voiture fonce ainsi droit sur le chat, ce dernier ne pouvant que constater l'imminence de l'impact [5]. Évité de justesse par le véhicule mais bloqué à mi-chemin, le chat vit ses dernières secondes, livrant à sa bienfaitrice un dernier regard pathétique [6], avant d'être emporté défi-

nitivement à cause d'un dérèglement mécanique. Dans cette séquence de fiasco, on constate ainsi que chaque imprévu ou retournement se répercute dans les expressions du chat. Scellant l'issue tragique, sa mort passe donc logiquement par la désintégration de son regard [7].

La question du genre

.....

LA SATIRE : POURQUOI RIRE DU PIRE ?

La satire est un type d'histoires à visée critique, qui s'emploie à pointer les défauts du genre humain en employant les outils de l'outrance, de l'ironie et de l'absurde. Il s'agit de révéler la vérité dérangeante de certains comportements en les habillant de bouffonnerie ou en les projetant sur des situations extrêmes, exagérées ou surréalistes. L'objectif consiste souvent à moquer une classe sociale, une époque ou une idéologie de manière détournée — par exemple, en utilisant des animaux pour camper certaines tares humaines, comme dans *Les Fables de La Fontaine* ou bien *La Ferme des Animaux* (1945) de George Orwell. Si la satire fut longtemps une manière d'éviter la censure, elle fait toujours florès aujourd'hui, notamment au cinéma, où son intérêt est de pouvoir s'épanouir dans tous les genres : science-fiction (*Starship Troopers* [1997] de Paul Verhoeven), drame historique (*Full Metal Jacket* [1987] de Stanley Kubrick), comédie (*La Grande Bouffe* [1973] de Marco Ferreri), thriller (*Fight Club* [1999] de David Fincher), etc. Parce qu'il fut longtemps la chasse gardée du divertissement pour enfants et qu'il revêt aux yeux de certains

un caractère inoffensif, le secteur de l'animation a servi de cheval de Troie à de nombreuses œuvres satiriques particulièrement mordantes, notamment à la télévision — comme *Les Simpson* de Matt Groening ou *South Park* de Matt Stone et Trey Parker, tous les deux adaptés au cinéma. L'animation satirique a d'ailleurs parfois généré quelques malentendus, voire des scandales, comme récemment l'affaire *Sausage Party* (2016) de Conrad Vernon et Greg Tiernan — certains parents non informés s'étant scandalisés qu'un film « pour enfants » s'achève dans le stupre d'une orgie entre fruits et légumes. Il faut dire que l'animation, qui permet à la fois l'imitation de la réalité et la fantaisie pure, se prête particulièrement aux exigences d'exagération de la satire.



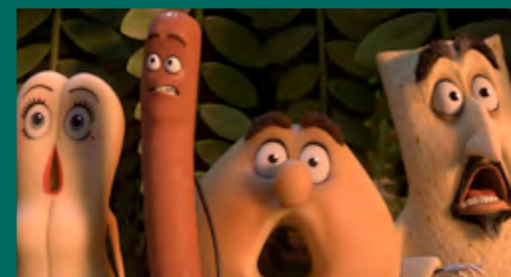
Docteur Folamour (1964) de Stanley Kubrick



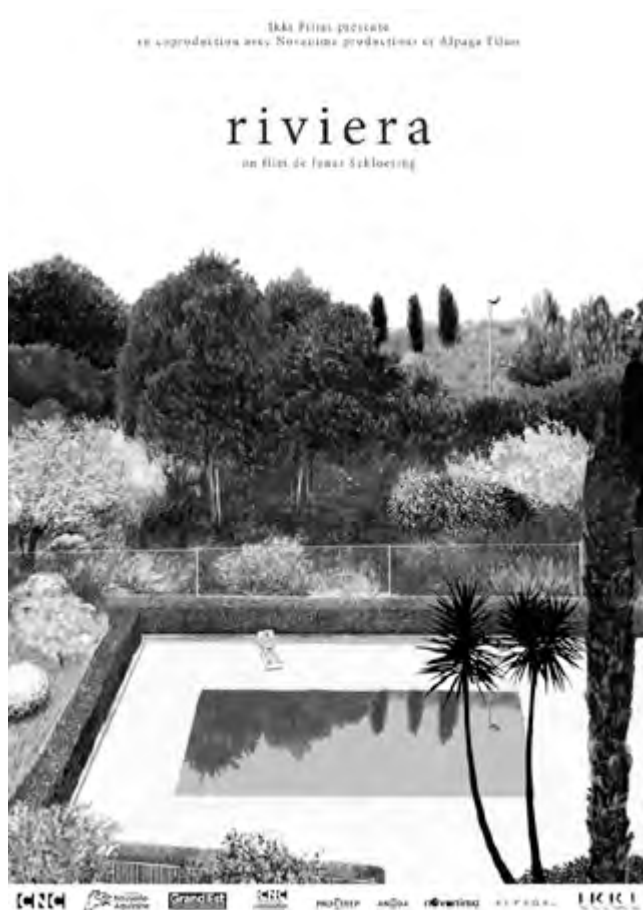
Full Metal Jacket (1987) de Stanley Kubrick



La Grande Bouffe (1973) de Marco Ferreri



Sausage Party : la vie privée des aliments (2016) Conrad Vernon et Greg Tiernan



Fiche technique

Riviera, 2018, 15 min, France

Format: 1.85:1 - noir et blanc

Réalisation: Jonas Schloesing

Production: Ikki Films

Producteurs: Nidia Santiago, Edwina Liard

Scénario: Jonas Schloesing

Son: Mathieu Z'Graggen

Montage: Catherine Aladenise, Stéphanie Sicard, Eric Mauger

Mixage: Régis Diebold

Etalonnage: Yves Brua

Animation: Léo Bruyat, Rosalie Loncin, Jonas Schloesing

Comédiens: François Small (M. Henriet), Laura Fix (Lucie)

Réalisateur

Jonas Schloesing entre en 2007 à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris, où il intègre la section d'animation. Durant cette formation, il réalise plusieurs films d'animation, dont son court métrage de fin d'étude, *Je ne suis personne*, qui sera sélectionné dans plusieurs festivals. Tout en concevant ses propres films, Jonas Schloesing continue de collaborer comme animateur sur d'autres projets. *Riviera* est son premier film réalisé hors cursus scolaire.

Synopsis

C'est l'été dans le Sud de la France, et la chaleur écrasante vient frapper de torpeur les habitants de la résidence Riviera. Il y a tout d'abord cet énorme monsieur qui, allongé sur son transat, dort tranquillement. Il y a ensuite cette vieille dame, qui vient s'asseoir autour de la piscine pour fumer sa cigarette. Mais il y a surtout, un peu plus haut, M. Henriet, qui épie depuis sa terrasse ce petit monde, aidé d'une paire de jumelles qu'il semble avoir conservée de son ancien métier de militaire. Régulièrement pris d'hallucinations qui le projettent dans ce passé trouble, M. Henriet doit prendre plusieurs fois dans la journée des médicaments pour contrer les effets de la maladie d'Alzheimer. Cette journée monotone prend soudain un nouveau tournant avec l'arrivée d'une jeune femme très séduisante, qui semble ne pas laisser indifférent le vieux M. Henriet. À travers ses jumelles, il observe longuement le corps de l'inconnue, mais finit par se faire repérer. La jeune femme sonne alors à l'appartement de M. Henriet, et l'on découvre qu'il s'agit de sa petite fille, Lucie. Cette dernière vient récupérer les affaires qu'elle avait laissées dans l'appartement. Après avoir rapidement embrassé son grand-père, Lucie s'en va, abandonnant le vieux monsieur à sa solitude.

Découpage narratif

1. NATURE MORTE

00:00 - 01:38

Un écureuil mort est écrasé sur le sol d'une route, entrailles à l'air. L'un de ses congénères se faufile derrière lui et grimpe à un poteau électrique. À travers un grillage, on peut apercevoir la piscine d'une résidence du Sud de la France.

2. L'OBSERVATEUR

01:38 - 02:29

Depuis son appartement, M. Henriet observe les environs avec une paire de jumelles. Il capte d'abord la course de l'écureuil le long du grillage, puis remonte sur le corps ventripotent d'un bronzeur endormi, M. Osganzi.

3. DES BRUITS PARASITES

02:29 - 03:33

Le chant des cigales et la chaleur estivale règnent. L'observateur abandonne provisoirement ses jumelles et s'intéresse à une mouette au sommet d'un lampadaire. Il se laisse ensuite distraire par le bourdonnement d'une mouche autour du bronzeur endormi, puis par les pas d'une résidente, M^{me} Carmen, venue elle aussi prendre un bain de soleil. La vieille dame assoie son gros corps lourd sur la terrasse.

4. PREMIÈRE PRISE

03:33 - 04:53

M. Henriet fait dissoudre un médicament dans un verre d'eau qu'il boit. On découvre sur une étagère des boîtes d'Aricept et d'Ebixa, des médicaments prescrits pour Alzheimer. On découvre aussi, fixée sur le mur, une photo de M. Henriet plus jeune, en tenue militaire, à côté d'une jeune femme asiatique. La photo fait naître une série d'images et de sons de guerre qui semblent arrachés à la mémoire de M. Henriet.

5. LA JEUNE FILLE

04:53 - 06:31

Assis sur son fauteuil, M. Henriet met son téléviseur sur pause et semble sortir d'une rêverie angoissante. Il entend une nouvelle personne pénétrer dans la résidence. Il récupère ses jumelles et observe, depuis l'ombre de son appartement, une belle jeune fille en maillot de bain, qui enchaîne les longueurs dans la piscine.

6. DEUXIÈME PRISE

06:31 - 07:15

M. Henriet est arraché à son observation par la sonnerie d'un réveil, qui lui rappelle qu'il doit prendre deux autres médicaments. Là encore, la prise de médicaments commence à faire remonter en lui les fantômes des horreurs de la guerre.

7. LE PETIT GARÇON

07:15 - 08:05

Mais la crise de M. Henriet est tuée dans l'œuf par le bruit d'un petit garçon qui, dehors, se jette dans la piscine. Surexcité, ce petit garçon sort de l'eau et se met à imiter un avion de chasse bombardant les environs, avant de replonger dans la piscine en lâchant un grand cri.

8. LA JEUNE FILLE LE REPÈRE

08:05 - 09:37

M. Henriet s'empare à nouveau de ses jumelles à la recherche de la jeune fille, qui est en train de téléphoner en bas de son appartement. Depuis son balcon, le vieux résident ausculte de pied en cap le corps de la belle anonyme, mais celle-ci finit par le repérer. M. Henriet se recule alors brusquement et s'assied involontairement sur sa chaise pliante, où il s'assoupit.

9. L'INTERPHONE

09:37 - 11:23

M. Henriet se réveille là où il s'était endormi et, laborieusement, se lève de sa chaise. La chaleur est tellement écrasante qu'il manque de se brûler en mettant ses mains sur le garde-corps de son balcon. Soudain, quelqu'un sonne à l'interphone. M. Henriet décroche. Sur l'écran de l'interphone, la jeune fille apparaît et demande à son grand-père de lui ouvrir. Sur un post-it, on peut lire le prénom « Lucie ». Décontenancé, M. Henriet s'exécute.

10. LUCIE

11:23 - 13:03

M. Henriet attend l'arrivée de sa petite fille, qui revient pour récupérer ses affaires. Toujours au téléphone, Lucie pénètre dans l'appartement, embrasse rapidement son grand-père et, après avoir réglé quelques détails concernant ses médicaments, s'en va.

11. SOLITUDE

13:03 - 14:01

M. Henriet retrouve sa solitude, et la résidence Riviera sa tranquillité. On sent chez le vieil homme une forme d'inquiétude, les souvenirs de la guerre semblant à nouveau remonter à la surface.

17. GÉNÉRIQUE

14:01 - 15:35

Récit et mise en scène



CE SENTIMENT DE L'ÉTÉ

On serait bien en peine de définir précisément le sujet de *Riviera*, qui appartient à une catégorie de films qu'on qualifie parfois « d'ambiance », « d'atmosphère ». Des qualificatifs bien vagues, auxquels on a tendance à se raccrocher dès lors qu'un récit s'éloigne de la dramaturgie usuelle: un personnage rencontre un problème, le résout, et ressort de l'expérience transformé. Or, dans *Riviera*, tout semble au contraire figé dans un état stagnant: le bourdonnement des cigales est perpétuel, les événements se répètent, et le récit se retrouve à faire du surplace, comme transi par la chaleur de l'été. Rendre compte de cette chaleur — une chaleur si écrasante qu'elle paraît mettre le monde sur pause — est l'un des enjeux les plus prégnants du film, qui privilégie donc au registre de la narration celui de l'observation. Observation d'un microcosme à la fois grouillant et à l'arrêt, qu'on ausculte majoritairement depuis le point de vue du mystérieux M. Henriet. Plutôt que de faire référence à celui qu'on pourrait prendre pour le personnage principal, le titre renvoie d'ailleurs au lieu, à cette résidence *Riviera* qui est comme un vivarium où cohabitent différentes espèces — insectes, animaux, hommes et femmes de tous les âges. Un minimalisme qui se retrouve aussi dans l'esthétique, puisque la moiteur et la torpeur de cet après-midi caniculaire se traduisent à travers un style graphique paradoxalement très froid — noir et blanc qui décline toutes les nuances de gris, traits fins et épurés, qui rapprochent le film d'un dessin au fusain, voire d'un croquis.

LE CALVAIRE DE LA MALADIE MENTALE

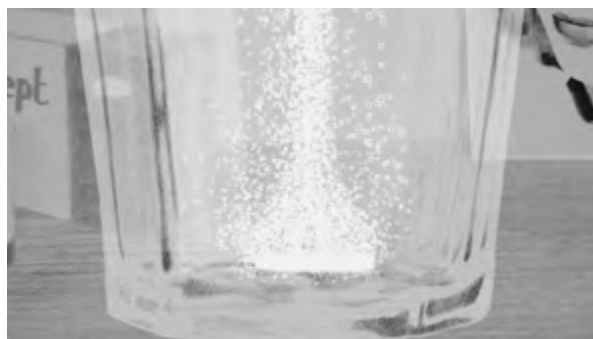
Si le film prend un malin plaisir à étirer et ressasser les mêmes motifs visuels et sonores, c'est bien évidemment parce qu'il se cale sur l'esprit contrarié par la maladie de M. Henriet. Atteint d'Alzheimer, ce vieil homme vit seul chez lui, et ses journées s'apparentent dès lors à des vortex, où les choses tournent en boucle sans jamais faire sens. Chaque fois qu'il s'assoupit (et la chaleur, couplée aux effets des médicaments, rend les assoupissements

nombreux), il se réveille ensuite au milieu d'une réalité confuse, flottante, fragmentée, où il est sans cesse obligé de recoller les morceaux — qui sont ces gens photographiés sur mes murs? Quelle est cette jeune fille qui sonne chez moi? Au gré des réveils qui sonnent et des médicaments à gober, le monde de M. Henriet se plie, se déplie, se replie; et les repères deviennent d'autant plus difficiles à retrouver que son esprit bascule ponctuellement dans des réminiscences traumatiques, qui agitent un kaléidoscope d'images de guerre, d'explosions, de morts et de larmes (04:39). *Riviera* double en quelque sorte le huis-clos physique (un homme coincé dans son appartement) d'un huis-clos-mental (un homme prisonnier de son esprit). Le terme de prisonnier n'est d'ailleurs pas exagéré, puisque la résidence, circonscrite par un grillage qui sert de motif au préambule (01:27) et à la conclusion (13:51), confère à celle-ci des airs de prison — M. Henriet est en cage, comme cette perruche qu'il observe avec indifférence chez un voisin (10:26). A ce titre, il se dégage de *Riviera* une sensation de claustrophobie assez paradoxale, tant son atmosphère étouffée se nourrit des éléments de l'extérieur — le soleil, le vent, l'eau. C'est que la maladie mentale reconvertit le quotidien en odysée labyrinthique, où tout est à la fois étranger et familier. Le twist final, qui nous révèle que la jeune femme que ce vieux retraité épiait était en fait sa petite fille, appuie avec ironie le tragique de ce quotidien en vase clos. Cette révélation perturbe l'idée qu'on s'était faite du protagoniste, et permet au film de redistribuer subtilement les cartes de nos émotions — celui pour qui on avait de la suspicion obtient, *in fine*, notre empathie, et même notre pitié.

VERTIGE DE LA SYNESTHÉSIE

Le grand raffinement de *Riviera* repose sur un art maîtrisé de la correspondance, qui a le mérite d'illustrer avec subtilité le fonctionnement de l'esprit défaillant de son protagoniste, qui emprunte des détours souvent vertigineux pour aboutir à des actions domestiques d'une grande simplicité — boire de l'eau, mettre le téléviseur

sur pause, répondre à l'interphone. Aussi minimaliste à l'image qu'au son, le film raréfie en fait les motifs et les péripéties pour mieux les combiner entre eux et troubler ainsi les frontières entre réalité et hallucination — mais aussi entre dedans et dehors. Plusieurs élégantes idées de raccord entretiennent ce trouble. Par exemple, il y a ce soleil blanc à son zénith, qui s'anime pour devenir un cachet effervescent dégringolant dans un verre d'eau (03:34) — tandis qu'au son, le crissement de l'étoile brûlante évolue vers un bruit de dissolution. On passe donc de l'extérieur (le ciel) à l'intérieur (un verre), mais aussi de l'infiniment grand (un astre) au tout petit (un médicament) — et même à l'infiniment petit (puisque le cachet se dissout en micro particules). De même qu'on passe d'un élément (le feu) à un autre (l'eau). Un peu plus tard, c'est le ventilateur (qu'on entend au son) qui semble souffler sur la crinière du lion qui se trouve dans le téléviseur (07:03) — ce dernier ayant par ailleurs été mis sur muet, comme pour faciliter la connexion sensorielle entre le son (du ventilateur) et l'image (du lion). Ce vertige synesthésique trouve évidemment son paroxysme lors de la première réminiscence de M. Henriet (04:32), quand l'image d'un palmier déclenche le son, puis l'image, d'un hélicoptère de guerre — les branches étoilées de l'arbre s'apparentant en fait aux pales de rotor de l'engin. À la façon d'un jeu de poupées russes, chaque monde en contient en quelque sorte un autre ; et pour M. Henriet, tous ces mondes communiquent entre eux : de simples formes, mais aussi de simples sons (comme le bruit du ventilateur, qui rappelle celui d'un hélicoptère) suffisent à replonger dans l'horreur de l'Indochine. Cet enjeu plastique explique la multiplicité d'effets de reflet et de surcadrage utilisés par le film — et notamment avec la vitre de l'appartement de M. Henriet, à la surface de laquelle l'extérieur se reflète et se déforme constamment, tel un mirage inaccessible. Là encore, la mise en scène est proluxe en belles idées, comme cette correspondance opérée entre la surface aquatique de la piscine et l'effet



de mirage qui vient troubler d'un même ondolement les contours du plan de la terrasse (06:21) — comme si on la visualisait à travers l'eau.

LA VIE ET LA MORT

Si l'esthétique de *Riviera* est minimaliste, épurée, le film dégage malgré tout quelque chose de charnel, d'organique — et notamment grâce au son, qui enveloppe d'une couche de vivant (chant des cigales, bourdonnement d'une mouche errante, chien qui aboie) ce tableau estival figé. Ce n'est pas un hasard si le premier plan nous fait débiter dans les entrailles d'un écureuil mort, écrasé sur le sol, tandis qu'un de ses congénères passe derrière lui et grimpe à un poteau (00:27). La vie et la mort cohabitent ainsi dans le même plan, et annonce la tonalité ambiguë à l'œuvre par la suite. Cette entrée en matière renvoie plus précisément aux registres picturaux de la nature morte et de la vanité — ce dernier rappelant de manière allégorique la précarité de l'expérience terrestre et l'inexorabilité de la disparition. Et justement, plusieurs indices plastiques viennent traduire dans le film cette sensation d'éphémère, de réalité vouée à l'extinction, comme ces traces de pas mouillés que la chaleur évapore et fait donc progressivement disparaître (08:13) — comme un écho à la mémoire défaillante de M. Henriet. Ce sont aussi ces corps vieillissants, assoupis, mutiques, qui font presque partie du décor. Des statues de chair flétrie autour desquelles s'agite ponctuellement la vie, comme ce petit baigneur qui saute, court, perturbe le silence environnant de ses cris et de ses « plouf » (07:17). L'amertume face à ces accès de jeunesse n'est d'ailleurs jamais loin. Derrière ses lunettes de soleil, la vieille bronzeuse semble ainsi accueillir avec méfiance l'arrivée de cette jeune femme à la peau sans accroc et à la silhouette impeccable. Le dialogue intergénérationnel n'aura d'ailleurs jamais lieu : au moment de dire au revoir à son grand père, la jeune baigneuse n'interrompra même pas sa conversation téléphonique avec son ami (12:07). Les personnages de *Riviera* appartiennent en somme à des registres de réalité antagonistes : il y a ceux qui vivent bruyamment leur vie, et ceux qui attendent en silence leur mort.

Analyse de séquence

LE VOYEUR REPÉRÉ [08:05 - 09:37]

Sur sa terrasse où il s'est laissé distraire par un petit garçon jouant autour de la piscine, M. Henriet prend soudain conscience qu'il a perdu la trace de la belle jeune femme qu'il avait repérée tout à l'heure. L'inconnue s'est comme évanouie. Elle n'est plus dans l'eau, où s'agite encore l'enfant, et elle n'est pas non plus sur sa serviette. Un indice, pourtant, met M. Henriet sur la voie, puisque des traces de pas sont visibles près d'une serviette de plage [1]. Le plan, qui a quelque chose de la scène de crime, met le vieux monsieur en alerte. Tel l'enquêteur sortant sa loupe, M. Henriet saisit alors ses jumelles [2]. Pour en singer l'effet grossissant, un cache se forme à l'image [3] : le film appuie ainsi le point de vue subjectif du personnage, en imitant sa vision à travers cet œilleton qui balaie l'espace.

Malheureusement, ces traces de pied disparaissent progressivement à mesure qu'elles s'éloignent de la serviette, comme si quelqu'un s'était amusé à les effacer. Ainsi va le quotidien de M. Henriet, où les choses surgissent et disparaissent dans le même mouvement. Le militaire retraité finit pourtant par retrouver la belle inconnue, qui est plus proche de lui qu'il ne le pensait. À travers les lignes de son garde-corps, il distingue ainsi la silhouette de la jeune femme [4]. Mais que fait-elle ?

À nouveau, il saisit ses jumelles. Et à nouveau, la réalité s'en trouve soudain grossie, fragmentée, comme souvent dans la vie de M. Henriet. Il ausculte ce corps morceau par morceau, d'abord les pieds [5], puis les hanches... Et plus on remonte sur le corps lisse de la belle inconnue, et plus on remonte sur le visage fripé du vieux M. Henriet [6], qui semble éprouver une étrange attirance pour ce corps beaucoup plus jeune que le sien. À moins que



ce ne soit nous qui, depuis le début, lui prêtions les pires intentions? La perversité est moins dans l'œil qui regarde que dans l'esprit qui interprète. Reste que la jeune femme, sentant qu'on la fixe, se retourne brusquement [7]. Pris l'œil dans le judas, M. Henriet prend ce regard

comme une balle en plein cœur, au point de s'effondrer sur son siège [8]. Le vieil homme fait tomber ses jumelles, puis retire ses lunettes — le voyeur abandonne ses outils. À lui, désormais, de s'évanouir.

La question du genre

LE VOYEURISME : DOIT-ON TOUJOURS SATISFAIRE SA CURIOSITÉ ?

Le cinéma est l'art voyeuriste par excellence. Ainsi, rien n'aurait vraiment changé depuis les vues Lumière croquant le quotidien de la France de la Belle Epoque. Plus d'un siècle après, il s'agirait toujours de satisfaire la pulsion scopique du spectateur, qui se rend dans les salles obscures pour observer les êtres et les choses à distance, tapi dans le noir, tranquillement assis sur son fauteuil — les yeux rivés sur un écran qui s'apparente à une gigantesque lorgnette dirigée sur le monde. En tant que film d'animation, *Riviera* nous expose quant à lui à une réalité fabriquée. Le film reprend pourtant à son compte cette problématique voyeuriste en nous faisant partager le point de vue d'un observateur anonyme, qui passe ses journées à scruter sa terrasse à l'aide de jumelles. Le « mateur » est un personnage de cinéma récurrent. Qu'on se remémore l'emblématique *Psychose* (1960) d'Alfred Hitchcock, dans lequel l'inquiétant Norman Bates épie sa belle cliente à travers un trou effectué dans la cloison, ou le prétentieux photographe de *Blow Up* (1966) de Michelangelo Antonioni, qui immortalise un couple s'embrassant dans le parc.



Mais *Riviera* fait davantage penser à *Fenêtre sur Cour* (1954) de Hitchcock, avec son personnage en fauteuil roulant bloqué chez lui en pleine canicule, et qui comme M. Henriet espionne ses voisins avec son téléobjectif pour tromper l'ennui. *Psychose*, *Fenêtre sur cour*, *Blow Up* : ceux qui ont vu les films peuvent constater que, chaque fois, le désir de voir aboutit à un meurtre. La malédiction de « ce regard qui tue » a été illustrée de manière iconique par *Le Voyeur* de Michael Powell (1960), avec un protagoniste cinéaste dont la caméra dissimule une arme blanche, qui lui permet de tuer ses proies féminines en même temps qu'il les filme. Le voyeur ne se contente plus d'observer le corps de l'autre, il s'en empare.



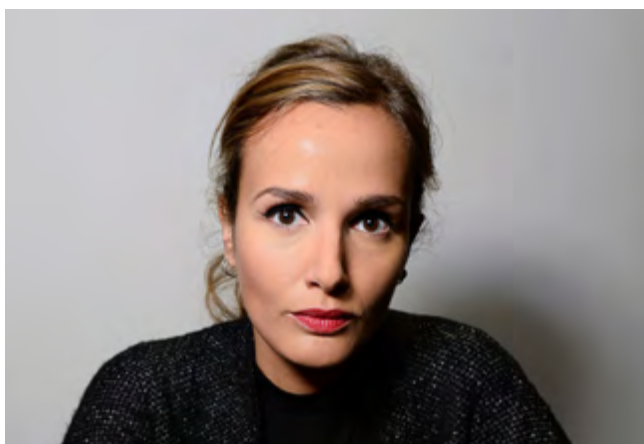
Blow up (1966) de Michelangelo Antonioni



Fenêtre sur Cour (1954) d'Alfred Hitchcock



Le Voyeur (1960) de Michael Powell



Fiche technique

Junior, 2011, 21 minutes, France

Format : 1.85:1, couleur

Réalisation : Julia Ducournau

Production : Kazak Productions

Producteur : Jean-Christophe Reymond

Scénario : Julia Ducournau

Image : Claudine Natkin

Son : Antoine Corbin, Bruno Reiland

Montage : Jean-Christophe Bouzy

Décors : Pascal Regbi, Isabelle Voisin, Gilles Teyssier

Musique originale : Mathieu Gauriat

Mixage : Ivan Gariel

Etalonnage : Yov Moor

Interprétation : Garance Marillier (Justine/Junior), Yacine N'Diaye (Karim), Aude Briant (la mère), Virgil Leclair (Arnaud), Raphaël Mingau Lopes (Marco), Louis Dussol (Vinnie), Bernard Blancan (le professeur de maths), Manon PrevotEAU (la sœur)

Réalisatrice

Après des études universitaires de lettres modernes et d'anglais, Julia Ducournau intègre en 2004 l'école de cinéma La Fémis dans le département scénario. En 2011, elle réalise son premier court-métrage professionnel, *Junior*, qui connaît un certain succès à la Semaine de la critique de Cannes. On la retrouve cinq ans plus tard dans cette même sélection avec son premier long-métrage, *Grave*, dont le succès critique et public initie une ascension fulgurante. En 2021, Julia Ducournau remporte ainsi la Palme d'or avec son deuxième long-métrage, *Titane*.

Synopsis

Jeune collégienne au style garçon manqué, Justine passe ses journées avec sa bande de copains à embêter les autres filles. Une nuit, celle qui se fait appeler Junior tombe malade et se retrouve obligée de rester chez elle. Mais la gastro-entérite qu'on lui a diagnostiquée s'accompagne de symptômes étranges : la jeune fille pèle, et elle découvre dans son dos une énorme entaille qui laisse entrevoir sa colonne vertébrale. Rejointe par son meilleur ami, Karim, venu regarder la télévision avec elle, Justine reste silencieuse sur ces phénomènes. La nuit suivante, elle se réveille au milieu de draps trempés, gorgés d'un liquide visqueux qui semble émaner d'elle. Au moment de se préparer pour l'école, Justine prend alors conscience que ses vêtements ne sont plus à sa taille. Sa mère lui enjoint de mettre ceux de sa grande sœur. Malgré ses réticences, la jeune fille s'exécute et, quand elle débarque en classe, son professeur de mathématiques ne la reconnaît pas. Il faut dire que le garçon manqué boutonéux s'est transformé en rayonnante adolescente, ce qui ne laisse personne indifférent — et notamment Karim, qui au retour de l'école finit par l'embrasser.

Découpage narratif

1. LA TOILETTE DU MATIN 00:00 - 01:26

La jeune Justine fait mine de prendre sa douche et préfère, tandis que l'eau coule, lire une bande dessinée sur le rebord de la baignoire. Elle s'habille ensuite devant le miroir de sa chambre pour finir en jogging et sweat à capuche.

2. LA SENSATION D'ÊTRE MALADE 01:26 - 02:08

Alors qu'elle enfle ses chaussures, Justine a mal au ventre et pense être malade. Elle s'en plaint à sa mère, qui ne veut rien entendre et relève le pantalon de jogging de sa fille — qu'elle avait au milieu des fesses. La mère et la fille se saluent avec ironie.

3. UN CAMARADE 02:08 - 02:37

Justine attend son camarade Karim en fumant une cigarette. Quand celui-ci arrive, les deux amis se chamaillent et Justine grimpe sur le dos de Karim. Mais l'arrivée du bus oblige le tandem à cesser ses enfantillages.

4. EN CLASSE 02:37 - 03:51

Justine est en train de regarder sa grande sœur qui discute avec des amies dans la cour de récréation, quand elle est appelée par son professeur de mathématiques, qui la somme de se rendre au tableau pour un exercice. Elle finit renvoyée du cours pour avoir lâché un rot.

5. À LA CANTINE 03:51 - 06:11

Entourée par des camarades hilares, Junior (c'est ainsi qu'elle se fait appeler par sa bande) prend à partie sa voisine de derrière en moquant la vulgarité de ses vêtements. Les discussions du groupe, triviales, finissent par tourner autour de la féminité de Justine, ce

qui embarrasse la jeune fille — et d'autant plus que sa grande sœur, véritable fantasme pour ses camarades masculins, passe près d'elle au même moment. Mais il y a pire : la voisine de derrière se venge de Justine en lui envoyant une giclée de ketchup en pleine figure.

6. SUR LE RING 06:11- 07:43

Le cours de catch permet à Justine de faire passer sa frustration sur un camarade de classe, qu'elle retourne comme une crêpe. Elle est renvoyée sans sommation par le professeur. Dans les vestiaires, elle est rejointe par Karim. Mais la jeune fille préfère s'emmurer dans le silence.

7. LA CERTITUDE D'ÊTRE MALADE 07:43 - 09:44

Alertée par un bruit à l'étage, la mère de Justine découvre sa fille agrippée aux toilettes, haletante, le teint livide. Le lendemain matin, un médecin ausculte la malade et donne son diagnostic : une gastro-entérite carabinée.

8. LA MUE 09:44 - 11:58

Justine doit passer la journée chez elle en attendant que la maladie passe. Lorsqu'elle prend un bain, elle constate que son bras pèle. Elle sort ensuite de l'eau, et découvre une énorme entaille au niveau de sa colonne vertébrale. La jeune fille décide malgré tout de ne pas en parler à Karim, qui l'a rejointe pour regarder un film avec elle.

9. LE DENTISTE 11:58 -12:58

La mère de Justine emmène sa fille chez le dentiste afin qu'on lui enlève son appareil dentaire. Durant le trajet, Justine fait savoir à sa mère qu'elle se trouve bizarre. La mère rassure la fille.

10. UN RÉVEIL HUMIDE 12:58 - 14:16

Justine se réveille au milieu de la nuit dans un lit imbibé d'un étrange liquide — qu'elle secrète elle-même. La jeune fille se lève et s'observe dans le miroir.

11. LA TRANSFORMATION 14:16 - 15:22

Au petit matin, Justine — qui s'est enlevé un énorme morceau de peau durant la nuit — constate que tous ses vêtements sont trop petits pour elle. Sa mère lui enjoint donc d'utiliser les vêtements de sa grande sœur, au grand dam de l'adolescente. Arrivant en retard en classe, Justine n'est reconnue ni par son professeur ni par ses camarades. Pour cause, le garçon manqué plein de nonchalance s'est transformé en sublime jeune fille.

12. SECRETS DE FEMME 15:22 - 16:18

Dans les toilettes de l'école, Justine capte une discussion entre l'adolescente qui l'avait agressée à la cantine et sa camarade. Les deux comparses échangent autour des couches de peau qu'elles perdent elles-aussi. Justine cherche à en savoir plus auprès d'elles, mais elle est sèchement rabrouée.

13. SOLIDARITÉ FÉMININE 16:18 - 17:22

Dans la cour de récréation, l'un des amis de Justine met une main aux fesses à sa sœur, ce qui met la jeune fille en rogne. Elle envoie alors un coup de poing à l'agresseur, qui tombe à terre. Après l'avoir achevé grâce à quelques coups de pied, elle s'éclipse - en échangeant un regard de complicité avec sa sœur.

14. PREMIER BAISER 17:22 - 19:38

Sur le chemin du retour, alors qu'il se trouve seul avec Justine, Karim décide d'embrasser sa camarade. D'abord surprise, Justine invite ensuite Karim à découvrir les secrets de sa transformation en glissant sa main sous ses habits. Après cette étrange interaction corporelle, les deux comparses se remettent en route.

15. GÉNÉRIQUE 19:38 - 21:24

Récit et mise en scène



LA MÉTAMORPHOSE

Chaque matin, c'est le même rituel d'habillage pour Justine : enfiler son soutien gorge, puis se recouvrir de plusieurs couches de vêtements amples, qui viendront estomper ses formes naissantes. Il s'agit, pour elle, de conserver cette allure de garçon manqué qui lui permet de tenir son rang dans sa bande de copains — son rang de Junior, pseudo neutre qu'elle utilise au quotidien. Tel Clark Kent enfilant son costume-cravate pour dissimuler son identité de Superman, Justine veut faire oublier qu'elle est une fille. Sauf que cette semaine, la réalité a décidé de la rattraper. Son corps, jadis aisément caché et remodelé par le vêtement, est paré pour la métamorphose — celle qui arrache une jeune fille à l'enfance pour la catapulter parfois brutalement dans l'adolescence. Tel un monstre, la jeune collégienne est en train d'évoluer, de se transformer. Et c'est d'ailleurs comme un monstre qu'on la découvre malade pour la première fois, quand sa mère, inquiète d'entendre du bruit à l'étage au beau milieu de la nuit, progresse à travers les escaliers la peur au ventre (07:43), comme dans un film d'horreur — avant de tomber sur sa fille, qui vomit dans les toilettes. Au diapason de son personnage, c'est le film lui-même qui, de scène en scène, opère constamment des mues, glissant sans transition du *teen movie* au film d'horreur, du film d'horreur au film surnaturel, du film surnaturel à la comédie romantique. L'effroi y rencontre souvent le rire, comme pour signifier le mélange de violence et de cocasserie qui se joue constamment à cette période de l'existence.

LE CORPS DANS TOUS SES ÉTATS

Junior nous place dans l'intimité d'un corps qui se transforme. Le film s'amuse à exposer, en l'exagérant, tout ce que le quotidien d'un corps peut avoir de monstrueux, d'inquiétant, d'instable. « Devenir une fille, c'est devenir

une créature » affirme la réalisatrice, qui filme la puberté féminine comme une crise physique et psychique profonde. Parce que c'est une rébellion du corps, cette transformation est d'abord envisagée comme une maladie (la gastro-entérite qui déclenche le cycle mutant), quelque chose de subi, d'inquiétant et de gênant : Junior ne cesse de vomir, parce qu'elle doit se débarrasser de son ancien corps pour en accueillir un nouveau. Enclenchée, sa mue se manifeste par ces lambeaux de peau qu'elle s'arrache au fil de la journée. Mais cette transformation (qui ne dit pas encore son nom) stimule chez le personnage une curiosité déjà prégnante pour son corps : au début du film, Justine ne veut pas prendre de douche, parce la jeune fille semble vouloir conserver sur elle sa crasse, son odeur, sa saveur naturelle — qu'elle n'hésite pas à goûter, raclant entre ses orteils et entre ses dents des bouts d'elle-même pour ensuite les observer, les renifler, les avaler (00:22 et 00:41). Par ailleurs, le film n'a pas son pareil pour relire les petits rituels de l'adolescence sur un mode horripilant : comme ce passage chez l'orthodontiste (12:33), qui reprend l'imaginaire des films de torture type *Saw*. La disparition de son appareil dentaire précède ainsi la dernière étape de mutation du personnage, rappelant que grandir revient aussi à se libérer d'une série de corsets, d'entraves. Le corps se dérègle, mais en même temps, il s'épanouit, il se libère, faisant naître en Justine une puissance régénératrice. « Une nouvelle vie qui commence » annonce ainsi le professeur de mathématiques, au moment d'accueillir dans sa classe une élève qui, en effet, semble bel et bien une nouvelle personne.

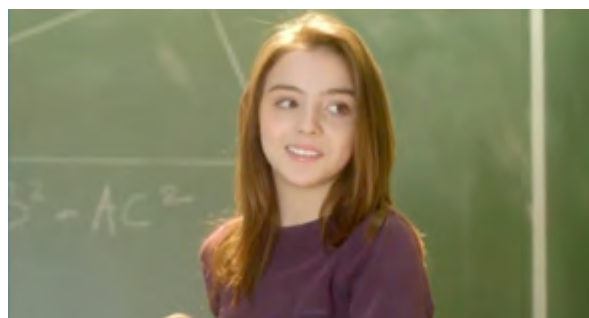
LE REGARD DES AUTRES

Si le regard que Justine porte sur sa transformation mobilise les deux premiers tiers du film, le dernier tiers réfléchit aux conséquences de cette transformation

sur le regard des autres. Un regard d'abord estomaqué, sidéré, mais qui va finir par générer son lot de contrariétés. Dès son arrivée en classe, Justine est ainsi sifflée par certains élèves (15:08), signalant son intronisation dans le cercle des corps désirables — et donc désirés, sollicités, commentés, jugés. Si ce corps ne laisse pas indifférent, si la jeune fille prend conscience qu'elle va pouvoir désormais en user, en profiter, c'est aussi un corps qu'elle va devoir défendre, protéger. Un retour de bâton pour la collégienne, qui la veille moquait une adolescente pour ses tenues affriolantes (04:02) — lui faisant comprendre que les regards et remarques vulgaires qu'elle récoltait de la part de ses camarades étaient, en somme, mérités. Mais à ce moment, Justine appartenait encore à la neutralité de la pré-adolescence : si ses camarades ironisaient sur son manque de féminité, ou suspectaient



que ses variations d'humeur soient dues à ses règles, ils la maintenaient dans le cercle de l'amitié — « Y a les femmes, y a les filles... Bon, et y a Junior... » disait l'un d'eux. Les remarques vulgaires de ce dernier sur le physique avantageux de sa grande sœur ne lui faisaient d'ailleurs ni chaud ni froid. Mais sa transformation opérée, quand le même camarade met à sa sœur une main aux fesses (16:41), Justine entre dans une colère noire, qui la pousse à prendre le parti de sa sœur et à frapper son agresseur. En pleine hémorragie nasale, ce dernier se met à insulter son ancienne camarade d'un symbolique « sale pute ». C'est alors la grande sœur qui prend la défense de sa cadette, en répondant à cette insulte par un autre geste très symbolique : un coup de pied dans les testicules. En même temps qu'elle découvre de nouvelles contraintes, Justine expérimente donc de nouvelles solidarités.



TENDRESSE ET CRUAUTÉ DE L'ADOLESCENCE

Film hybride, *Junior* emprunte beaucoup au *teen movie* américain — et notamment à l'intrigue d'*Elle est trop bien* (1999) de Robert Iscove (qui raconte la transformation d'une lycéenne marginale en reine du bal de fin d'année) qu'elle réinvente sur un mode surnaturel. Le film de Ducournau propose ainsi une interprétation sans fard de l'âge ingrat de l'adolescence, sur le modèle des *Beaux gosses* (2009) de Riad Sattouf — qui dépeint sur un mode semi-caricatural une jeunesse vulgaire, attardée, soumise aux caprices de ses poussées hormonales. La camaraderie, à cet âge, se scelle autour d'une recherche d'hilarité perpétuelle, comme l'illustre avec une grande fraîcheur la scène de groupe à la cantine (03:51), qui semble tirée d'un documentaire. Une crétinerie de mise mais qui se confronte toujours aux aléas de la violence, de l'animosité, de toutes ces petites cruautés assaisonnant le quotidien scolaire — et que la sensibilité de l'adolescence hypertrophie. Une banale vengeance à la cantine (un jet de ketchup qu'une adolescente envoie au visage de Justine) est ainsi filmée comme une scène de meurtre, qui nous fait croire que Justine vient de se prendre une balle de revolver en pleine tête (05:53). Mais le rapport à l'autre ne se joue pas simplement sur le mode de l'amitié ou de la rivalité. Car l'adolescence est aussi l'âge des premiers émois, des premières attractions. Le film montre en fait comment la puberté redéfinit les interactions entre camarades : ces garçons et ces filles ne sont plus simplement des corps qui jouent ensemble, ce sont des corps qui se désirent les uns les autres. Ainsi, l'amitié complice que Justine nouait avec Karim évolue en une attirance réciproque, qui achève le processus de mutation. Après avoir dompté son corps, l'adolescente ne résiste pas à la tentation de le faire goûter à l'autre — « Touche » enjoignent-elle, comme désireuse que ce camarade partage avec elle ces nouvelles sensations.

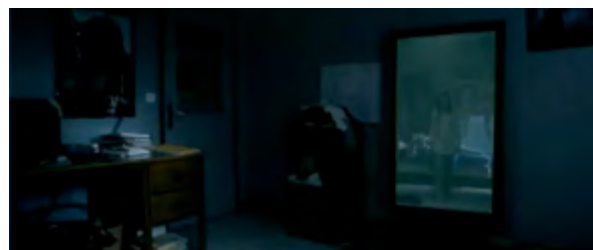
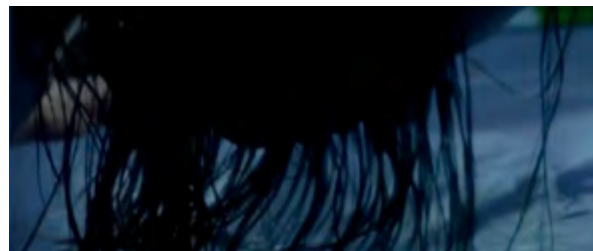
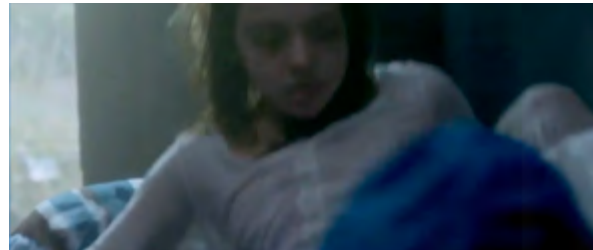
Analyse de séquence

DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR [12:58 - 14:16]

Justine dort d'un sommeil profond [1], mais celui-ci est soudain perturbé par une étrange sensation. Il se passe quelque chose, et cette prise de conscience est appuyée par un zoom qui nous amène brusquement au visage de la jeune fille [2]. Ce zoom donne un peu l'impression qu'une bête rôde dans la chambre, et cherche à s'approcher de la belle endormie. Comme alertée, Justine se redresse [3], et constate que ses draps sont trempés : l'adolescente aurait-elle fait pipi au lit ? Étrange... En plus, la substance fait un bruit spongieux. Justine se lève pour mieux vérifier, mais au moment de poser les pieds sur le sol, elle constate que la moquette elle-même est imbibée de ce liquide visqueux [4], comme si la chambre avait été inondée par un torrent de bave.

Justine se retourne alors pour renifler ses draps [5]. Cela ne semble susciter chez elle aucune réaction de dégoût. C'est que ce liquide ne sent pas l'urine. Il sent une odeur beaucoup plus familière : la substance semble en effet avoir la propre odeur de Justine — l'odeur de sa peau, de son être. Et d'ailleurs, elle se rend compte que du liquide perle sur son front : ce liquide émane donc d'elle-même — comme une sueur, mais en plus dense.

La séquence est plongée dans le noir, et on pourrait ainsi croire à un cauchemar — d'autant plus que, sous le lit, on discerne qu'une mare de liquide progresse, comme douée de volonté [6]. Et comme dans tous les cauchemars, il y a un monstre. Sauf que le monstre, ici, c'est le dormeur, c'est Justine, qui s'avance alors vers le miroir pour mieux comprendre [7] — mieux comprendre ce qui est en train de changer. Mais la réponse, à ce moment



du film, est encore floue. Ainsi le reflet de Justine est-il estompé par la buée qui recouvre le miroir [8]. Le plan semble tout droit sorti d'un film d'horreur japonais, avec cette silhouette féminine aux airs de fantôme. Justine

n'est pas morte, bien évidemment. Mais sans qu'elle le comprenne encore tout à fait, son image a basculé dans une autre réalité : celle de la féminité.

La question du genre

LE BODY HORROR: LA SOUFFRANCE A-T-ELLE AUSSI DE BONS CÔTÉS ?

Morceaux de peau qu'on arrache, colonne vertébrale qui transperce l'épiderme, sécrétions qui inondent le lit : *Junior* est généreux en petits événements organiques répugnants, qui ponctuent la mutation de Justine. Le corps s'y offre en spectacle en exposant tous ses accidents de parcours, avec pour effet de susciter le dégoût — mais aussi le plaisir — de son spectateur. Le film de Ducournau renvoie ainsi à un sous-genre du cinéma d'horreur qu'on appelle le body horror — qu'on pourrait traduire par : « l'horreur corporelle ». Avec sa créature façonnée artificiellement à partir de plusieurs cadavres, *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley est souvent considéré comme le premier avatar du *body horror*. Mais le genre connaîtra ses plus grandes heures de gloire avec le cinéma, qui profite de ses propriétés figuratives pour donner une nouvelle réalité à ces récits morbides autour du corps. Des récits qui rejouent en fait sur un mode extrême et surnaturel des peurs universelles — comme la maladie, la contagion, la



mutilation, la vieillesse, etc. On considère souvent le canadien David Cronenberg comme le maître du genre, notamment grâce à une première partie de carrière riche en films bizarroïdes et sanguinolents, comme *Frissons* (1975), *Chromosome 3* (1979), *Scanners* (1981) ou *La Mouche* (1986). Ce dernier accompagne le calvaire d'un scientifique qui, suite à une expérience, se transforme progressivement en mouche. *Junior* peut justement être vu comme une relecture adolescente et légère de ce chef-d'œuvre emblématique, dont il inverse le cheminement fataliste. La tragédie de la transformation, qui fait disparaître peu à peu l'humanité du personnage, devient dans *Junior* une découverte d'abord déstabilisante mais finalement heureuse, qui va permettre à une jeune fille de conquérir sa féminité.



Frankenstein (1931) de James Whale



Chromosome 3 (1979) de David Cronenberg



Scanners (1981) de David Cronenberg



La Mouche (1986) de David Cronenberg

Pour la 7^e année consécutive, les coordinations du dispositif *Lycéens et apprentis au cinéma* dans le Grand Est mettent en avant des films ayant reçu le soutien financier de la Région. Cette initiative fait écho à deux missions essentielles menées par la Région : d'une part la politique de soutien à la production cinématographique et audiovisuelle, d'autre part l'éducation du regard des lycéens et apprentis.

Travailler sur un film en liste régionale, c'est la possibilité :

- pour les enseignants d'être formés par le ou la cinéaste sur son œuvre ;
- pour les classes qui le souhaitent de rencontrer des professionnels ayant participé à la création des films programmés ;
- de mettre en valeur la filière audiovisuelle locale et de faire découvrir les métiers qui la composent à des lycéens et apprentis.

Par ce projet fédérateur, Cinéligue CRAVLOR (Lorraine), le RECIT (Alsace) et TCB (Champagne-Ardenne) poursuivent leur collaboration vertueuse à l'échelle du Grand Est, en permettant ainsi la découverte de productions régionales de qualité auprès de nombreux publics.



CRAVLOR
1 rue du Pré Chaudron
57070 Metz
www.cravlor.fr



Le RECIT
Maison de l'image
31 rue Kageneck
67000 Strasbourg
www.lerecit.fr



Télé Centre Bernon
9 allée Léo Delibes
51200 Épernay
www.telecentrebernnon.org

Rédacteur du livret

Louis Blanchot enseigne la médiation culturelle à l'université Paris-Diderot et conduit chaque semaine des ateliers de sensibilisation à la cinéphilie dans des établissements scolaires de la ville de Paris. Il a déjà rédigé plusieurs livrets pédagogiques *Lycéens et apprentis au cinéma* pour le CNC (*Alien de Ridley Scott*, *The Big Lebowski* des frères Coen, *Ready Player One* de Steven Spielberg...). Son premier essai, *Les Vies de Tom Cruise*, a été publié en 2016 aux éditions Capricci.