

FICHE PÉDAGOGIQUE

GOLIATH, Loïc Barché



MODERNITÉ 3.0

Ce programme permet de réfléchir aux usages intensifs des objets connectés, notamment du smartphone et des réseaux sociaux. À la fois prothèse et doudou high-tech, la toute-puissance du tout petit écran inquiète, surtout chez les adolescents, qui sont plus souvent connectés. Le smartphone représente pour eux le centre de leur vie sociale et intime. Il est pour nous tous un bouleversement de notre rapport au monde. Pour autant, les préoccupations adolescentes, bien qu'universelles, sont devenues plus complexes à décoder et à vivre car imbriquées dans cette « modernité 3.0 ». Une plongée au cœur de nos vies numériques pour y réfléchir ensemble : comment aimer et être aimé aujourd'hui ? Comment se construire, entre monde virtuel et monde réel ?

J'ATTENDS JUPITER

Agathe Riedinger, 2017, 22'00

BEST FRIEND

David Feliu, Varun Nair, Juliana de Lucca,
Nicholas Olivieri, Yi Shen, 2018, 05'45

GOLIATH

Loïc Barché, 2016, 18'00

JE SUIS UNE BICHE

Noémie Merlant, 2017, 02'20

13-17
ans

ANALYSE

QUÊTES D'AMOUR ET D'IDÉAL 3.0

Ces portraits d'adolescents révèlent tous leur quête d'idéal. Nadia et Liane sont princesse et reine. Best Friend est une application d'amis virtuels. Dans *Goliath*, Nicolas, pense sa stratégie amoureuse en termes algorithmiques puis la met à l'épreuve du monde réel. Leur quête d'idéal (beauté, courage, force et reconnaissance) prend ici un tour numérique et les héros bibliques (Goliath) ou mythologiques (Jupiter) sont leurs guides. Cependant, la frontière entre mondes virtuel et réel porte en creux son hiatus. Nadia, populaire sur Snapchat, a honte de son identité virtuelle qui la poursuit dans la réalité. De même, le seul « vrai » géant de *Goliath* semble de fer. La princesse de *J'attends Jupiter* et le héros de *Best Friend* vivent dans une réalité désincarnée, immense terrain vague ou sombre quartier.

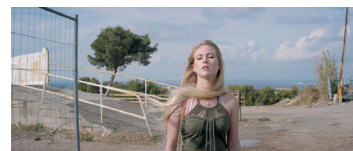
Ces jeunes cherchent l'amour mais les sentiments exprimés sont rares. Nicolas élabore une stratégie de séduction algorithmique mais refuse de parler d'amour. Les seuls mots doux prononcés dans *J'attends Jupiter* sont réservés à la star de télévision. Le héros de *Best Friend* est harcelé par sa belle, un hologramme. De même, dans *Je suis une biche*, le baiser tant espéré se désincarne lorsqu'il devient défi filmé et partagé. Cette entrée dans la vie amoureuse 3.0 est rude, solitaire, et les expériences concrètes appauvries. Les mots ne disent pas les sentiments et les corps des jeunes femmes s'exhibent loin des replis protecteurs de l'intimité. Les solitudes cernées enfin se traînent, passives et peureuses. Il est bien difficile d'aimer et d'être aimé(e) dans cette modernité 3.0.



JE SUIS UNE BICHE, Noémie Merlant

SE METTRE EN SCÈNE POUR EXISTER

Ces jeunes ont tous le goût de la mise en scène et composent avec soin l'avatar héroïque de leur moi mal assuré : réaliser un exploit, se parer, danser face caméra, partager surtout et attendre les *likes* des *followers*, précieux signaux de la popularité virtuelle. Mais les films mettent davantage en scène le caractère illusoire de ces petits spectacles quotidiens. Dans *J'attends Jupiter* et *Je suis une biche*, la beauté artificielle se compose puis se fige, comme une statue. Nicolas ne vit sa liaison avec Charlotte que dans l'algorithme fantasmé. Sa stratégie ne fonctionne pas car elle n'inclut pas la subjectivité des amis impliqués dans son raisonnement. De même, le court métrage d'animation *Best Friend* présente un monde en apparence festif et amical qui n'a de réalité que dans les yeux aveuglés du protagoniste. Le miroir séparé en deux, dans lequel il se cherche, révèle l'impasse de sa double vie marquée par l'addiction. Quant à « Nina la biche », comme dans *Best Friend*, son avatar la rattrape dans la vie réelle pour la malmener. Au-delà de la mise en scène, ces personnages ont en commun de vivre douloureusement leur confrontation au réel.



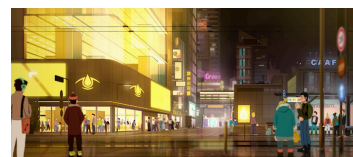
J'ATTENDS JUPITER, Agathe Reidinger

DES CINÉMATOGRAPHIES 3.0 : VOIR LE HORS-CHAMP !

Les dispositifs cinématographiques incluent la réalité virtuelle, filtrée ou augmentée. Ainsi, l'esthétique du tableau réside dans la statuare de *J'Attends Jupiter* comme un double figé de l'héroïne. Les plans fixes proposent un point de vue frontal et statique. Terrains vagues et piscines vides sont les théâtres de Liane. Par ailleurs, le surcadrage met en abyme les écrans qui prolifèrent (*Best Friend*) et les miroirs questionnent l'identité de chacun.

De la même manière, les couleurs chatoyantes saturent les environnements. Chambre surchargée de rose, atmosphères bleutées oniriques enferment les héroïnes dans un monde de poupées, en toc. L'œil jaune de l'application Best Friend éblouit en happant l'attention de tous (héros et spectateurs) et l'hologramme dégouline dans le *glitch* (erreur numérique). Enfin, les contrastes de couleurs, et entre les plans, traduisent les décalages entre mondes virtuel et réel.

A contrario, le dispositif sobre et métaphorique de *Goliath*, dans ses choix de mise en scène, signifie autrement. Nicolas précise que « U ne voit que ce qu'on lui montre » ; ainsi, grâce à la vidéo, Charlotte ne verra que l'héroïsme du jeune homme. Au-delà, il s'agit d'exploiter les ressources du hors-champ et ne pas montrer, du moins pas tout de suite. La caméra cherche les expressions, les réactions des amis et délaisse Charlotte et le sensationnel. Une belle plongée totale suffit à réaliser l'acte héroïque dans le plan, donc dans le dispositif technique, non dans la réalité recréée de la fiction.



BEST FRIEND, David Feliu, Varun Nair, Juliana de Lucca, Nicholas Olivieri, Yi Shen

PISTES PÉDAGOGIQUES

CRÉER UN HORIZON D'ATTENTES AVANT LA PROJECTION

Objectif du parcours : acquérir une distance critique sur nos usages du smartphone.

Recherches

- Le titre du corpus « Modernité 3.0 » : web 2.0 ? web 3.0 ?
- Le titre des courts métrages : faire émerger les liens, héros de récits fondateurs, identité, amour, amitié, réseaux sociaux (Snapchat).
- Dossier « Histoire du court métrage français », sur le site Upopi : <http://upopi.ciclic.fr/apprendre/l-histoire-des-images/histoire-du-court-metrage-francais>

Enquêter sur les usages du smartphone

Objectif : réfléchir aux différences d'usages et leur influence sur nos vies.

Enquêter sur nos usages du téléphone (réseaux, applications préférées, temps passé, avantages et inconvénients) : interroger les parents et les élèves eux-mêmes. Échanger en petits groupes sur ces enquêtes et préparer une restitution à l'oral.

Comparer les représentations du héros dans la peinture et la sculpture

Objectif : découvrir l'histoire de Goliath, de Jupiter et comparer les caractéristiques du héros.

- Sur David et Goliath : sculpture de *David* par Michel-Ange et peinture de *David et Goliath* par Le Caravage.
- Sur Jupiter : *Jupiter et Thétis*, Ingres (1811) et Gustave Moreau (1826).

DÉCOUVRIR LES DISPOSITIFS CINÉMATOGRAPHIQUES

Le hors-champ dans *Goliath* : séquence « Le géant de fer » (06:21 à 09:18)

Objectif : comprendre comment le réalisateur refuse de montrer le hors-champ, soit le géant, le plongeur. Comprendre que cette démarche mime le fonctionnement des publications de vidéos sur les réseaux sociaux.

Étapes de travail

La séquence filmique est montrée une fois en entier, puis une deuxième fois avec arrêts sur image, pour permettre la prise de notes (impressions, qu'est-ce qui est montré ? qu'est-ce qui ne l'est pas ? pourquoi ?), analyse collective.

Analyse

06:21 : point de vue frontal dans la voiture, plan long, regards concentrés sur le hors-champ.

07:07 : plan rapproché, l'ami seul, regard inquiet, il filme avec son téléphone le plongeur tenu en hors-champ pour le spectateur. Comme sur Facebook, ce dernier ne voit « que ce qu'on lui montre » dans le téléphone, c'est-à-dire la représentation du géant et les émotions que sa vue engendre. Surcadrage qui met l'écran au centre du plan : écran du téléphone et miroir du rétroviseur.

Travelling latéral qui empêche la vision du géant, sur la plage, puis dans l'eau.

Point de vue du plongeur avant de le découvrir enfin (plan d'ensemble).

L'esthétique du tableau dans *J'attends Jupiter* et *Best Friend* : une réalité figée

Objectif : étudier la composition de l'image lorsqu'elle devient un tableau.

Étape 1 : s'interroger sur le motif de la piscine vide dans *J'attends Jupiter*.

1^{er} plan : piscine en plastique vide, jeu d'enfant, statue, le mur barre l'horizon et rappelle la forme de l'écran, le décor est composé, figé. Même motif (09:04), jeunes filles rejetées au fond du plan, décor nu et vide, lignes abruptes, enfermement, tout est délabré, le fond de la piscine, en ruine, fera office de scène pour Liane.

Étape 2 : observer le dénuement dans *Best Friend* (03:06).

Plan d'ensemble : un pont dans la ville, sous lequel le protagoniste est seul, devant un distributeur à la lumière agressive. Le reste est obscur, la forme de l'écran prolifère.

Étape 3 : observer le motif du jardin dans *J'attends Jupiter* (03:38 et 03:46).

Deux tableaux se font face (champ et contre-champ), remises quadrillées, statuaire symétrique, voilage des vitres et des rideaux. Motif du jardin comme représentation de l'intériorité. Composition figée, vide, solitude, intériorité voilée et faux-semblants. Voix off en décalage, qui promet monts et merveilles.

Comment la machine parvient-elle à dominer l'homme ?

Objectif : comparer les extraits de séquences filmiques (ci-dessous) pour découvrir d'autres formes critiques de la technologie et de la domination de l'homme par la machine.

Étape 1 : visionner les extraits du corpus.

- *Les Temps modernes* de Charlie Chaplin : séquence d'ouverture, *eating machine*
- *2001, L'Odyssée de l'espace*, Stanley Kubrick, séquence montrant « la fin de HAL »
- *Brazil*, Terry Gilliam (séquence d'ouverture)

Dans ces extraits, la machine est omniprésente et toute-puissante, elle domine l'homme. Dans *Les Temps modernes*, Charlot est prisonnier et infantilisé. De même, dans *2001...*, Hal, l'ordinateur de contrôle, est autoritaire et moralisateur, sans émotions. Son aveu « J'ai peur » engendre sa mort car l'émotion l'affaiblit en l'humanisant. Dans *Brazil*, Sam rêve pour échapper à un monde totalitaire dont la toute-puissance s'incarne dans les écrans de surveillance et la violence.

Étape 2 : écrire un discours.

Consigne : inquiet des conséquences sur la société des usages du smartphone, un webdesigner s'adresse à ses collègues : « Chers collègues, ne trouvez-vous pas que nous allons trop loin ? »

Attentes : 20 à 30 lignes, arguments pour dénoncer les stratégies de séduction du consommateur (couleurs, système de récompenses, attractivité construite sur l'émotion plutôt que sur la réflexion).

EXERCICE PRATIQUE : TOURNER UNE SCÈNE EN PETITS GROUPES

Objectif : écrire un extrait de scénario et tourner un plan séquence.

Consigne : à l'aide du téléphone portable, vous filmez un plan séquence (sans coupures ni montage) : « Le téléphone est le personnage principal, il est doué de parole et nous met en garde contre les addictions aux écrans. » Le plan peut être muet ou accompagné d'une voix off.

Étape 1 : écriture d'une séquence de scénario.

Description sonore et en images du film. L'intériorité des personnages se traduit en actes et en gestes (voir par exemple l'extrait du scénario de *De sortie*, de Thomas Salvador (2005), sur le site Upopi : <http://upopi.ciclic.fr/sites/default/files/fichiers/scenario.pdf>).

Étape 2 : tournage.

En autonomie, plusieurs prises sont encouragées pour améliorer le cadrage, la mise en scène ou les mouvements de caméra.

Étape 3 : projection collective.

Bonnes conditions requises (salle adaptée, son correct) : valorisant et utile pour différencier cet exercice des publications quotidiennes et privées.

Pour s'organiser, consulter le parcours pédagogique « Que faire avec sa caméra de poche », sur le site Upopi : <http://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/que-faire-avec-sa-camera-de-poche>

Pour aller plus loin

- + Un petit ouvrage, très clair, sur le court métrage : Thierry Méranger, *Le Court métrage*, coll. « Agir », Réseau Canopé/ Les Cahiers du cinéma, 2007 <https://www.reseau-canope.fr/notice/le-court-metrage.html>
- + Un dossier pédagogique trans-média sur le site du Clémi, « Comment vérifier l'authenticité d'une vidéo publiée sur les réseaux sociaux ? » : <https://www.clemi.fr/fr/declic-info-intox.html>
- + La représentation de la femme dans la filmographie de la réalisatrice Agathe Riedinger : <http://agathe-riedinger.com/>
- + Sublimier la violence par la danse, une belle expérience collective : <https://www.ersilia.fr/analyse/1081348>