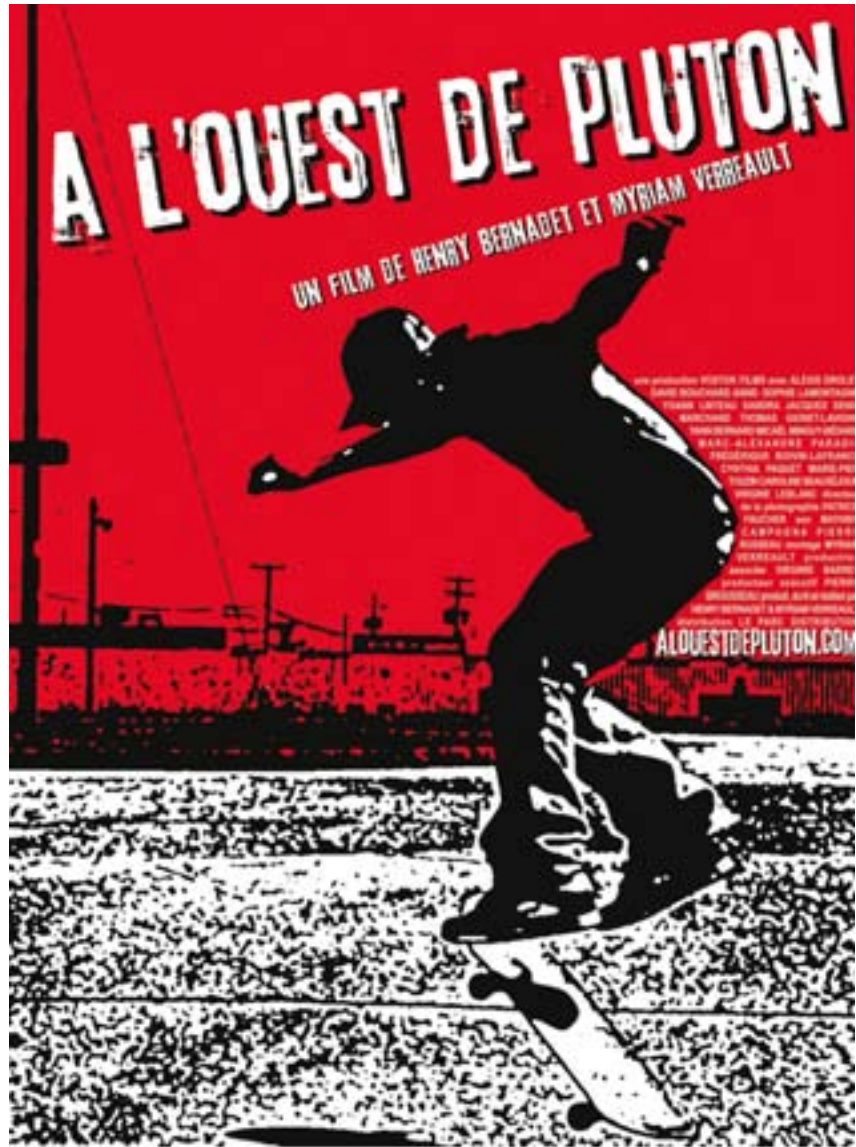


Vinciane Fonck

Un dossier pédagogique
réalisé par
le centre culturel
Les Grignoux

Sommaire

1. Présentation	1
2. Avant la projection	3
Quelques personnages importants du film	3
3. Le thème de l'adolescence.....	4
Un panel de comportements.....	4
Le sens de la vie	6
Prolongement.....	6
4. Entre documentaire et fiction : le scénario..	9
Commentaire	10
5. Prise de vue et représentation de l'adolescence	13
Deux manières de filmer	14
Concrètement.....	20
6. Des plans insolites	22
En pratique	22
Commentaire.....	22
Prolongement.....	26
7. Un titre énigmatique.....	28



1

PRÉSENTATION

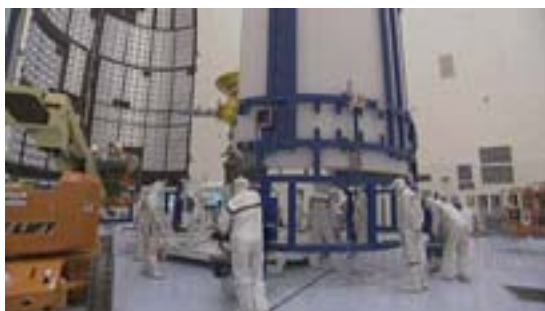
À l'Ouest de Pluton

un film de Henry Bernadet et Myriam Verreault
Canada (Québec), 2008, 1h35

À l'Ouest de Pluton est le premier long métrage de fiction de Henry Bernadet et Myriam Verreault, deux auteurs québécois dont les œuvres respectives rassemblent un grand nombre de courts métrages, de reportages et de documentaires réalisés pour la télévision canadienne. Dans une note d'intention, ceux-ci confient que ce film sur l'adolescence est le fruit d'un projet mûri de longue date : « Nous voulions filmer cette période exaltante et cruelle à travers les yeux des adolescents d'aujourd'hui. Qui sont-ils ? Que pensent-ils du monde dans lequel ils vivent ? Nous voulions à la fois tracer un portrait de ce groupe de jeunes, faire connaître leur réalité, tout en rendant hommage à cette étrange et intense période de la vie qu'est l'adolescence. »

Tourné sur fonds propres dans un quartier de banlieue avec de jeunes lycéens acteurs non professionnels, le film doit son originalité au souci de Bernadet et Verreault de conserver toute leur liberté de création artistique, qui les a ainsi poussés à fonder leur propre société de production pour financer l'achèvement de *À l'Ouest de Pluton*. L'investissement personnel des réalisa-

teurs donne à leur film une force particulière, qui se traduit par un certain nombre de choix audacieux : alternance de deux approches visuelles très différentes selon qu'elles s'attachent au quotidien des adolescents et à leurs relations, ou qu'elles décrivent l'espace où leurs vies évoluent ; grande place laissée à l'expression spontanée de filles et de garçons auxquels les jeunes spectateurs peuvent s'identifier facilement, instantanés de vie à reconstruire à la manière d'un puzzle, insertion de plans insolites permettant d'ouvrir un questionnement sur la condition humaine, récurrence de courtes séquences issues des archives de la NASA...



Les animations présentées dans ce dossier pédagogique donneront la priorité à l'expression personnelle et à l'interprétation. Elles auront pour objectifs principaux d'amener les participants à commenter le portrait des adolescents vus dans le film et à analyser la pertinence des moyens utilisés pour mettre en scène cette période de la vie qu'ils sont en train de traverser.



2



Benoît



Emilie



Jérôme



Kevin



Nicolas



Pierre-Olivier



Steve



Kim

AVANT LA PROJECTION

La structure relativement éclatée du film — au moins dans sa première partie —, la brièveté de chaque apparition à l'écran ainsi qu'une faible utilisation des prénoms des adolescents peuvent rendre difficile l'identification des différents personnages. Afin de favoriser cette reconnaissance, nous suggérons de présenter les principaux personnages aux participants avant la vision du film.

Cette manière d'entrer en contact avec les adolescents du film sera aussi pour les élèves l'occasion d'évaluer les « atomes crochus » qu'ils seraient susceptibles d'avoir chacun avec l'un ou l'autre d'entre eux. On pourra donc inviter les participants à être plus particulièrement attentifs pendant la projection à l'adolescent ou l'adolescente dont ils se sentent le plus proches. On attirera enfin leur attention sur le français du Québec parlé dans le film, marqué par un accent local prononcé ainsi que l'emploi de mots ou expressions spécifiques à la culture québécoise, qui a intégré à sa langue un certain nombre de termes anglais ou anglicisés.

QUELQUES PERSONNAGES IMPORTANTS DU FILM

- **Benoît** vit avec sa mère ; c'est un grand amateur de beurre de peanut qui aime passer du temps devant la télé.
- **Émilie** vit avec sa mère et son grand frère ; elle milite en faveur des Droits de l'Homme et défend la cause des enfants.
- **Jérôme** vit avec ses parents et sa sœur ; il s'intéresse au recyclage des déchets et à la lutte contre la pollution ; c'est aussi un poète.
- **Kevin** est passionné de skateboard ; on ne sait rien de sa famille.
- **Nicolas** est fan de musique ; il compose et répète des morceaux avec Steve ; on ignore également tout de sa famille.
- **Pierre-Olivier** vit avec sa mère et son beau-père ; c'est un passionné d'astronomie, en particulier de Pluton.
- **Steve** fait de la musique avec Nicolas ; la pêche à la ligne est son second hobby ; il vit avec sa mère et sa petite sœur.
- Enfin **Kim** (au centre d'un triangle amoureux), Isa (l'amie d'enfance d'Émilie) ou encore Nath, Véro ou Jenn sont les autres personnages qui font partie de ce groupe d'adolescents.

Ces indications s'adressent plus particulièrement aux professeurs de la Communauté française de Belgique qui souhaitent se référer aux socles de compétences actuellement en vigueur.

LE THÈME DE L'ADOLESCENCE

Compétences à mettre en œuvre (français, sciences sociales, morale)

Travailler ses représentations (sciences sociales)

- exprimer ses propres représentations, les confronter à celles d'autrui, prendre conscience de la contingence de ces représentations, évaluer leurs modifications en fin de recherche.

UN PANEL DE COMPORTEMENTS

En s'attachant à une dizaine de filles et garçons âgés de 15 ou 16 ans, les réalisateurs d'*À l'Ouest de Pluton* dressent de l'adolescence un portrait multiple et nuancé, qui tient compte à la fois de leurs passions, hobbies et occupations diverses, de leur quotidien, de leur relation à la famille, de leurs idées et points de vue sur la société ainsi que de leurs relations interpersonnelles et des relations de groupe qui s'instaurent entre eux.

Dans le cadre de cette animation, nous suggérons d'inviter les participants à donner leur avis sur un certain nombre de comportements adoptés par les adolescents du film, avec l'objectif d'amener en classe une discussion autour de conduites largement spécifiques à cet âge de la vie. Le fait de s'exprimer à travers l'approche de personnages fictionnels devrait notamment faciliter la prise de parole à propos de certains comportements perçus comme trop intimes, moralement répréhensibles ou encore interdits par la loi.

Pratiquement, photocopions et distribuons aux élèves la liste des situations suivantes. Avant de lancer la discussion, demandons-leur d'en prendre connaissance et de retenir parmi celles-ci celles qu'ils ont le plus envie de commenter et/ou de discuter avec leurs camarades.

Quelques comportements à commenter

Retiens, parmi ces comportements, ceux que tu as le plus envie de commenter, et, pour chacun d'entre eux, indique pourquoi tu as envie d'exprimer ton avis. (Tu ne dois pas commenter tous les comportements, uniquement ceux qui te « parlent » personnellement.)

J'ai envie de parler de cette conduite parce qu'elle...

me touche, m'émeut
me choque
me révolte
me fait rire (ou sourire...)
me surprend, m'étonne
me parle personnellement

1. Jérôme écrit une lettre d'amour à Kim.									
2. Kim s'énerve sur sa mère parce qu'elle ne trouve pas ses chaussures.									
3. Dans sa chambre, Jérôme fait de la gymnastique matinale : pompes, poids et haltères...									
4. Kevin effectue tous ses déplacements sur son skateboard.									
5. À l'école, Jérôme et Pierre-Olivier prennent leur repas de midi assis sur une marche d'un escalier de service.									
6. Pendant la pause de midi, Benoît fume un joint avec deux copains.									
7. Nicolas et Steve répètent un morceau de rock anglais, l'un à la guitare et l'autre à la basse.									
8. Assises sur un banc le long de la patinoire, deux filles ont une discussion animée à propos de l'indépendance du Québec.									
9. Émilie fait signer une pétition pour que soit libéré un homme injustement emprisonné au Bengale.									
10. Nicolas et Steve rentrent de l'école à mobylette; ils s'arrêtent en chemin pour acheter de l'herbe et profitent de la halte pour fumer un joint avec le dealer.									
11. Dans le bois derrière chez lui, Jérôme hurle son amour pour Kim.									
12. Jérôme a acheté une dent de dinosaure sur Internet pour 135 dollars.									
13. Benoît traite sa mère de folle; il l'envoie « chier » et monte dans sa chambre.									
14. Chez Steve, Benoît allume une pipe alors que Steve lui répète que sa mère n'est pas d'accord qu'on fume chez elle.									
15. Émilie et Isa gonflent des ballons rouges pour accueillir les invités.									
16. Jérôme travaille à la patinoire comme étudiant.									
17. À l'entrée d'un magasin, Jérôme et Pierre-Olivier, qui sont mineurs, interpellent les clients pour que ceux-ci leur achètent de la bière.									
18. Pendant la soirée, les amis d'Émilie envahissent sa chambre et se moquent de la décoration.									
19. Pendant la soirée, Jérôme répète devant un miroir le geste qu'il va accomplir pour donner à Kim la lettre d'amour qu'il a écrite pour elle.									
20. Les adolescents se moquent du portrait de famille qui orne le mur du salon; ils le décrochent et l'emportent pour une virée dans le quartier.									
21. Au Gilles Patates, les jeunes charrient la serveuse; ils lui font des remarques blessantes.									
22. Jérôme vient s'immiscer entre Kim et Nicolas, qui sont en train de flirter.									
23. Pendant la nuit, Jérôme invite tout le monde à la patinoire; il ouvre la porte avec les clefs qu'il a subtilisées à son père.									
24. Pendant que son frère mène une enquête au Gilles Patates, Émilie quitte l'auto et rentre chez elle à pied, bouleversée par les souvenirs qu'Isa a fait remonter en parlant de son père décédé.									
25. Kim et Nicolas font l'amour dans le vestiaire de la patinoire.									
26. Jérôme s'empare d'un micro et hurle son poème au milieu de la patinoire.									
27. Aussitôt après avoir fait l'amour, Nicolas s'en va en laissant Kim complètement désemparée.									
28. Jérôme raccompagne Kim et il lui offre sa dent de dinosaure.									

LE SENS DE LA VIE

Une autre dimension importante qui intervient dans la vision que donnent de l'adolescence les réalisateurs du film a trait au questionnement existentiel qui affleure à certains moments dans leurs conversations. De telles réflexions sur le sens de la vie, qui ont toute leur place dans le cheminement personnel d'adolescents en pleine recherche de soi, permettent aussi dans *À l'Ouest de Pluton* de conduire le spectateur au-delà des apparences pour lui faire découvrir certaines facettes de la personnalité profonde de l'un ou l'autre personnage jusqu'alors plutôt énigmatique (Kevin) ou montré sous un jour assez négatif et superficiel (Benoît).

Nous suggérons donc maintenant aux participants d'enrichir et de nuancer les portraits élaborés en s'intéressant à quelques courts extraits de dialogues. Au-delà de cet objectif d'analyse, le but sera plus généralement d'amener les adolescents à réfléchir aux différentes questions soulevées : quel sens peut-il bien y avoir à posséder une dent de dinosaure ? Quel est l'impact des gestes, même infimes, que nous posons ? D'où vient-on, où va-t-on, qu'y a-t-il après la mort ? L'homme est-il vraiment libre et quel est son statut sur terre ? La routine est-elle rassurante ou au contraire angoissante ?...

Toutes ces questions seront par conséquent débattues en grand groupe sur base des situations décrites dans les petits encadrés des deux pages suivantes, dont on aura préalablement remis copie aux participants. Dans le cadre de cet échange de points de vue, on veillera à faire respecter les divers avis qui seront émis, étant bien entendu qu'il n'y a aucune « bonne » réponse ou de réponse définitive à ces questions de nature philosophique.

Voir les dialogues à la page suivante ➔

PROLONGEMENT

En guise de prolongement individuel, on pourra inviter chaque participant(e) à rédiger de manière anonyme une page du journal intime du personnage dont il (elle) s'est senti(e) le plus proche, en adoptant son point de vue juste après la soirée passée chez Émilie. Afin de garantir l'anonymat (et par conséquent toute la liberté d'expression), l'enseignant conseillera aux adolescents de dactylographier leurs textes et de faire simplement figurer en haut de la page le prénom du personnage choisi. Enfin, si les jeunes spectateurs se sont montrés motivés par l'exercice d'écriture, ces textes pourront être redistribués pour être discutés en classe.

Au domicile familial, Jérôme, sa sœur et ses parents sont en train de prendre le repas du soir

- [La mère de Jérôme] Tu as reçu un colis ce matin. C'est quoi ?
- [Jérôme] C'est sûrement ma dent de dinosaure... Je l'ai commandée par Internet.
- [Sa sœur] Combien t'as payé ?
- 135 \$.
- Wouah !
- Mais... c'est quand même une dent de dinosaure, hein !
- Justement... Achète-toi une vie à la place !

Pendant la pause de midi, Benoît et deux copains sont en train de fumer un joint assis contre la grand porte métallique d'un hangar

- [Benoît] Ce que je dois faire, c'est un impact sur quelque chose d'autre. Mettons je fais ça, ça fait un impact sur le gazon, sur l'air, sur les fourmis... Tout est un impact. Même la vie est un impact. Ce que je fais là, ça fait un impact sur toi...
- [Un des deux copains] Et ça fait un impact sur lui...
- Puis tu vois ces impacts, là... ils nous permettent d'évoluer.

Après une virée nocturne, Jérôme, qui possède les clés de la patinoire, ouvre la porte à ses copains. Pendant que Kim et Nicolas flirtent dans le vestiaire et que Jérôme se tient à l'écart, les autres s'installent sur les gradins ; Kevin lance la conversation

- [Kevin] C'est quoi qui va décider ce que tu vas devenir, du genre une chenille, ou un singe, ou un raton-laveur...
- [Une fille] C'est ce que t'es à l'intérieur, genre tes valeurs...
- [Une autre fille] Mais c'est quoi ta valeur, si t'es une truite ?
- [Steve] Tu te réincarnes en ce que t'étais avant dans la vie... Si t'es un humain, tu restes un humain. Si t'es un chat, tu restes un chat.
- [Une fille] C'est ça là... les chats, ils ont aussi plein de vies !
- [Kevin] C'est pas vrai, ils n'ont pas plein de vies ! Moi, le dernier chat que j'ai eu, il est mort... Je l'ai jamais revu.
- [Une fille] Moi je te le dis : ils ont neuf vies !
- [Steve] Mais peut-être qu'ils se réincarnent sur une autre planète, ou dans un autre État, ou dans un autre pays...
- [Kevin] Mais qu'est-ce qui se passe là ?! Tu nais... tu vis ta vie... t'évo-lues, puis à un moment donné la vie... T'es mort. Fuck la réincarnation ! C'est ce qui se passe... Plus rien...

Quelques dialogues à commenter



À l'hôpital, Benoît se confie au beau-père de Pierre-Olivier, qui l'a trouvé blessé sur la route et l'a emmené aux urgences

- [Benoît] Prends les pubs, les médias, la radio, la TV, Internet... Ils nous disent comment penser, comment nous comporter. On n'est pas contrôlés, on est brainwashés, carrément ! On n'a juste plus de liberté... C'est dégueulasse ! Regarde, il y a une caméra là, juste en face, à l'entrée... Y en a partout mon gars ! Juste un exemple : tantôt, quand j'ai donné ma carte là, je suis jamais venu ici, puis ils avaient plein d'informations sur moi. Ça m'écœure... je trouve ça dégueulasse ! Bientôt, on aura une puce dans la main puis ils vont pouvoir nous tracer partout ! Ça me fait chier... On n'est tellement pas libres ! Que le monde ne voit pas ça ... mais qu'est-ce qu'on est ?? Juste des zombies...
- [Le beau-père de Pierre-Olivier] C'est intéressant... J'avais jamais vu les choses comme ça... On ne sait jamais ce que ça va t'amener la vie. C'est pas tout le temps évident. Une fois tu penses aller à gauche... puis finalement tu vas à droite... Faut que tu te trouves aussi. Trouve-toi ! Trouve-toi... puis les autres vont te trouver après.



À l'hôpital, la conversation se poursuit entre Benoît et le beau-père de Pierre-Olivier

- [Benoît] Faut toujours que tout soit en ordre, que tout soit clean... genre comme la veille, puis comme demain ça va être. Faut tout le temps que ça soit pareil, pareil, pareil... Puis tu sais le petit toutou, sa toilette là... c'est con ! Faut toujours que tout soit exactement à la même place... le bon angle... Putain c'est... Ça me fait chier !
- [Le beau-père de Pierre-Olivier] Je comprends mais d'un autre côté, si c'est en ordre dans la maison, si tout est en ordre chez vous, ça aide à être en ordre dans ta tête aussi.

4

ENTRE DOCUMENTAIRE ET FICTION : LE SCÉNARIO

Ces indications s'adressent plus particulièrement aux professeurs de la Communauté française de Belgique qui souhaitent se référer aux socles de compétences actuellement en vigueur.

Compétences à mettre en œuvre (français/morale)

Construire du sens

- passer du sens littéral au sens inférentiel (ici comprendre le propos des auteurs du film)

Exercer son esprit critique

- distinguer le réel de l'imaginaire (ici la fiction)
- identifier l'énonciateur du texte (le film) et le point de vue qu'il adopte

Se situer par rapport à une question sociale (morale)

- prendre connaissance d'informations objectives, d'autres points de vue
- argumenter et débattre en fonction des informations acquises

Le scénario imaginé par les réalisateurs du film *À l'Ouest de Pluton* pour établir un portrait de l'adolescence d'aujourd'hui repose sur une division originale en deux parties. On peut remarquer que ces deux parties, malgré leur inscription dans un continuum spatio-temporel — vingt-quatre heures de la vie d'une classe de lycéens dans la banlieue de Québec —, sont très différentes sur le plan de leur structure interne. Par ailleurs, sur toute la durée du film, de courtes séquences issues des archives de la NASA viennent interrompre le rythme du récit.

Nous proposons d'inviter les participants répartis **en petits groupes** à revenir sur ce scénario. Plus précisément, on commencera par leur demander s'ils ont remarqué ce changement dans la manière de montrer le groupe d'adolescents et, le cas échéant, de réfléchir à ce sujet de manière à identifier un moment qui marque **une rupture** dans le récit. Si les jeunes spectateurs peinent à identifier cette période-charnière, l'enseignant ou l'animateur pourra leur apporter l'information.

Ensuite, les participants seront amenés à relever ce qu'il y a de différent entre les deux parties et à faire apparaître ces caractéristiques en donnant du scénario une représentation schématique qui mette bien en évidence la structure du film. À cette fin, ils pourront disposer d'un petit « guide » reprenant sous forme de questions les points importants à envisager pour construire cette représentation :

- ✗ *À l'Ouest de Pluton* dure une heure et trente-cinq minutes. Mais quelle est la durée de l'histoire qu'il rapporte ? Quand commence le film, et quand se termine-t-il ?
- ✗ Dans le film, qu'est-ce qui tient plutôt du documentaire — qu'apprend-on sur les adolescents et de quelle façon tout cela nous est-il montré ? —, et qu'est-ce qui tient plutôt de la fiction : quelle est l'intrigue principale ? Quand et comment se met-elle en place ?
- ✗ Autour de quelle situation la première partie est-elle organisée ?
- ✗ Autour de quel événement la seconde partie est-elle organisée ?

En parallèle, on demandera aux jeunes spectateurs de trouver un moyen d'intégrer à la représentation les courtes séquences issues des archives de la NASA. L'important sera moins ici de faire figurer la totalité de ces séquences ou de les inscrire en respectant scrupuleusement le déroulement chronologique du récit que de faire apparaître leur récurrence sur toute la longueur du film, ainsi que leur progression chronologique interne ou encore leur marginalité par rapport au quotidien des adolescents montrés dans *À l'Ouest de Pluton*.

Dans un second temps, les représentations élaborées au sein des petits groupes serviront de base à une phase d'interprétation, qui pourra se dérouler en grand groupe. L'objectif sera alors d'amener les participants à confronter leurs hypothèses en ce qui concerne les intentions des réalisateurs :

Pourquoi avoir choisi deux approches différentes pour parler de l'adolescence ? Pourquoi avoir intégré au scénario l'histoire parallèle de l'assemblage et du lancement d'une fusée ? Qu'apporte la conception cyclique des histoires (dans un cas comme dans l'autre, on revient au point de départ : le petit matin, et les moments qui précèdent le décollage de la fusée observé au début du film) ?

COMMENTAIRE

La première partie de *À l'Ouest de Pluton*, conçue selon une démarche de type documentaire, montre la vie quotidienne des élèves en « instantanés », pourrait-on dire : pendant quelques secondes, ceux-ci citent à tour de rôle leur passion, autrement dit le thème de l'exposé qu'ils vont développer devant leurs condisciples. La succession de ces plans est régulièrement interrompue par des images d'élèves dans d'autres situations, que ce soit à l'école ou chez eux, au petit matin. Toute cette première partie, dont les brèves présentations récurrentes constituent le noyau narratif et qui se déroule selon l'ordre chronologique d'une journée d'école (ainsi à peu près du lever au coucher du soleil), nous permet donc d'entrer en contact avec les adolescents d'une manière relativement neutre et superficielle, sans qu'il n'y ait d'intrigue à proprement parler.

La seconde partie, clairement inscrite quant à elle dans le registre de la fiction, débute avec la fin des cours et le retour des adolescents au quartier, pour se terminer au petit matin ; à la différence de la première partie, elle voit la mise en place d'une intrigue polarisée autour de la soirée qu'Émilie organise chez



elle. Dans le courant de l'après-midi, une compagne de classe était venue lui demander si elle pouvait y amener « quelques gars ». Cette annonce — Émilie accepte mais ses traits s'assombrissent tandis que son regard se perd au loin — a pour effet de créer des **attentes** chez nous, spectateurs du film, qui avons tout lieu de penser qu'il va se passer quelque chose ; cette hypothèse se confirme d'ailleurs rapidement lorsque, passant alternativement du groupe des filles à celui des garçons avec, entre ces passages, une incursion au domicile d'Émilie où déroulent les préparatifs de la soirée, nous avons l'occasion de mesurer tout le décalage entre ce que les uns et les autres attendent de la fête.

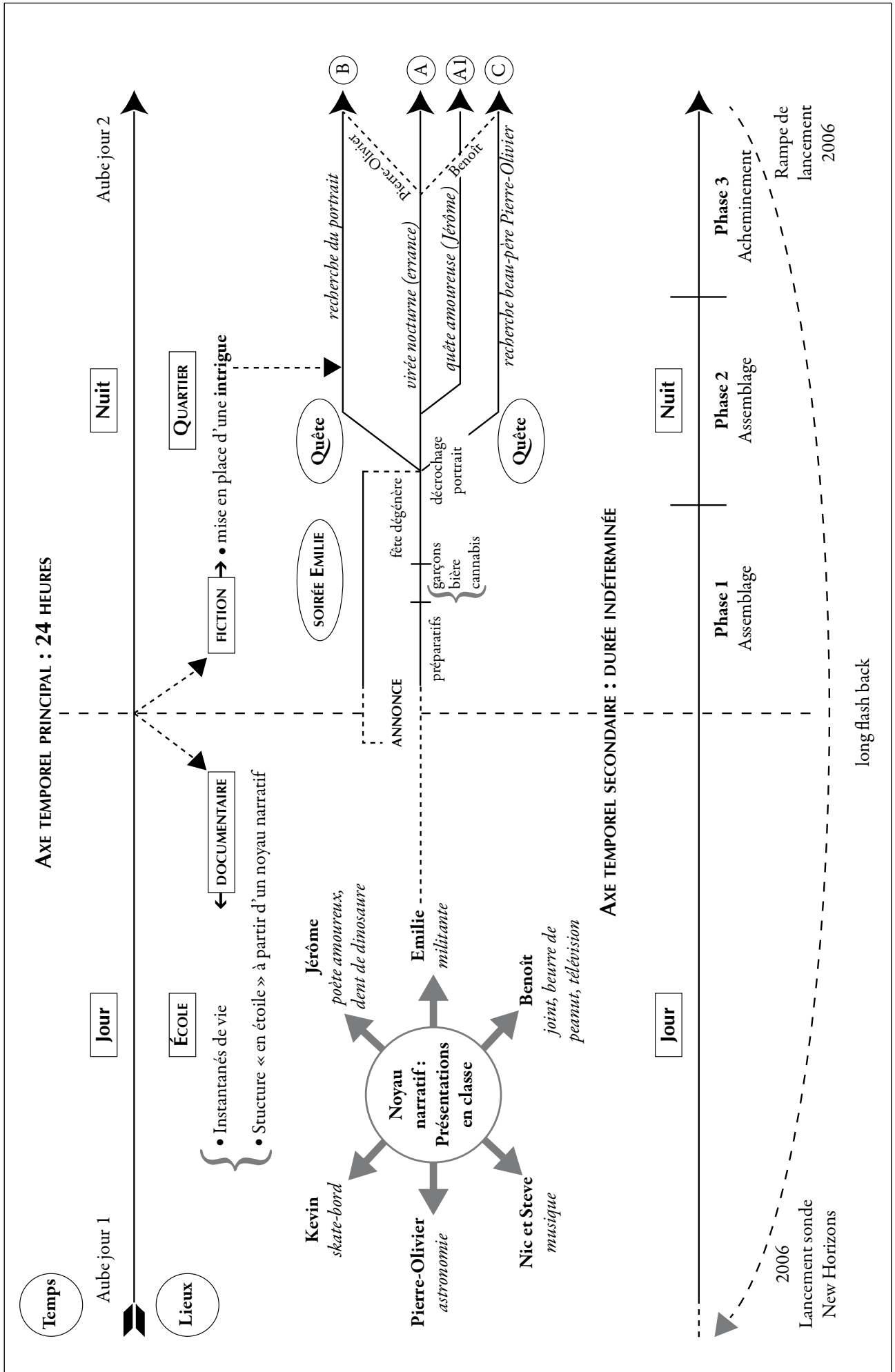
S'installe dès lors une certaine **tension**, qui va croître jusqu'au moment où la soirée dégénère de manière irréversible, avec le dénigrement de la décoration et le décrochage du portrait de famille. Un second point culminant est atteint un peu plus tard, avec la découverte des dégâts par le frère d'Émilie et



la raclée qu'il va donner à Benoît, l'instigateur de la virée nocturne fomentée pour se débarrasser du portrait. Après ce **climax**, le reste du film épouse un rythme plus lent ; selon les situations montrées, il est marqué par la recherche méthodique (du portrait), l'attente (de résultats médicaux, d'un premier baiser), le désœuvrement et l'interrogation, la quête de sens (sur les gradins de la patinoire), ou encore la désillusion, la déception (Kim, Jérôme...).

Parallèlement, de courtes séquences extraites des archives de la NASA prennent place en marge du récit ; la première, exclusivement auditive, accompagne le générique de début qui défile sur fond noir ; la seconde, qui apparaît au moment du lever et par conséquent assez tôt dans la première partie du film, montre le décollage de la fusée chargée du lancement de la sonde New Horizons. Quant aux trois suivantes, elles apparaissent toutes dans la seconde partie du film, la dernière intervenant en fin de nuit ; elles montrent successivement deux phases du montage de la fusée, puis son acheminement vers la base de lancement. On peut donc remarquer que ces images n'apparaissent pas de manière complètement désordonnée puisqu'on repère une **progression chronologique** interne à la série qu'elles forment : le décollage, suivi d'un long flash back revenant finalement au point de départ, avec le trajet du chariot conduisant la fusée à sa base de lancement. Ainsi, de même que l'histoire commence et se termine à la pointe du jour après une période de révolution de vingt-quatre heures, le temps de cette séquence marginale est également un temps cyclique, marqué par une sorte de « retour à la case départ ».

(représentation de la structure du scénario, page 12)



PRISE DE VUE ET REPRÉSENTATION DE L'ADOLESCENCE

Ces indications s'adressent plus particulièrement aux professeurs de la Communauté française de Belgique qui souhaitent se référer aux socles de compétences actuellement en vigueur.

Compétences à mettre en œuvre (français)

Saisir l'information

- utiliser d'autres codes, d'autres langages
- transposer en français des signes d'un autre langage (audio-visuel)

Traiter l'information et la communiquer à autrui

- analyser les caractéristiques du « message » (le film)
- interpréter leur sens, leur valeur, leur pertinence éventuels
- communiquer aux autres son analyse et la justifier

À l'Ouest de Pluton se caractérise par deux façons de filmer visiblement très différentes, qui ne correspondent cependant pas exactement à la division du scénario mise en évidence dans l'animation précédente même si, de manière générale, l'on peut sans doute associer les nombreux plans tournés sans recul et caméra à l'épaule à la démarche de type documentaire qui caractérise la première partie du film, et les longs plans d'ensemble fixés sur des espaces vides à la seconde partie du film, en dépit d'une dimension finalement bien plus contemplative (poétique, philosophique, psychologique...) que proprement fictionnelle. Dans une longue note consacrée à leur film, Henry Bernadet et Myriam Verreault parlent ainsi du traitement de leur sujet :

« *À l'Ouest de Pluton* est une fusion entre l'hyperréalisme et l'onirisme ; constamment dans le film, ces deux approches visuelles s'alternent et se croisent, se répondent et se complètent. Au monde cru de la réalité des adolescents se fond l'étrange poésie de la banlieue automnale, qui vient à la fois lier les histoires de ce chassé-croisé, tout en témoignant de l'univers intérieur des jeunes protagonistes. »

Principalement lié à la prise de vue, ce contraste est essentiellement visuel, et il aura certainement interpellé les jeunes spectateurs, même si c'est d'abord de manière purement intuitive. L'animation proposée ici aura donc pour objectif d'amener les participants à **relever et caractériser les deux manières de filmer** repérables dans le film de façon à identifier ce contraste, à en interpréter les termes et à lui donner du sens. La plupart des plans étant loin d'être anodins, un simple travail sur les souvenirs devrait suffire pour réaliser l'activité. Un document illustré d'images extraites du film sera néanmoins remis aux participants. Ce document informatif, qui précise la terminologie utilisée dans le domaine de la prise de vue cinématographique, leur servira à la fois de support concret, de référence pour exprimer leurs observations et de guide pour cerner les éléments à relever et à commenter.

DEUX MANIÈRES DE FILMER

Dans *À l'ouest de Pluton*, on note deux manières de filmer qui sont très différentes. Avez-vous remarqué ce contraste ? Que pouvez-vous en dire ? Pour vous aider, vous disposez de la définition de dix termes propres à la prise de vue cinématographique, chacun étant illustré par une image extraite du film. Si possible, tâchez de détecter plusieurs niveaux de contraste.

Quelques définitions utiles : grosseur des plans, angles de vue et mouvements de caméra

- ✓ Au cinéma, le **plan** désigne la portion de film comprise entre le début et la fin d'une prise de vue ; il rend donc à l'écran ce qui a été enregistré par une caméra entre le moment où l'opérateur déclenche l'enregistrement et le moment où il interrompt le tournage en coupant sa caméra. La durée d'un plan peut varier beaucoup mais en général, dans un film de fiction classique, il ne dure pas plus de quelques secondes.
- ✓ Le **gros plan**, qui montre un visage ou un élément du décor sur la totalité de la surface de l'écran, sert à attirer l'attention sur un détail ; lorsqu'il s'agit d'un visage, il permet de mieux ressentir la vie intérieure d'un personnage, ses émotions, ses réactions psychologiques.
- ✓ Le **plan rapproché** place les personnages à une distance équivalente à celle qui sépare les interlocuteurs d'une conversation ; il accentue l'intimité, permet de détecter des réactions psychologiques à travers les gestes, les mimiques ou encore les traits du visage.
- ✓ Le **plan moyen** cadre un ou plusieurs personnages de la tête aux pieds ; l'espace où ils sont filmés peut indiquer leur appartenance à l'un ou l'autre milieu socioculturel.
- ✓ Le **plan d'ensemble** — ou plan général — embrasse tout un paysage, un décor, une foule... Il peut aussi isoler un personnage dans un espace très large.
- ✓ Le **cadrage** correspond au choix de la portion de la réalité (décor, personnage, objet) qui apparaîtra dans l'image filmée. En fonction de ce choix (centrer le sujet ou le motif à filmer, ou au contraire le décaler vers le bord du cadre), les plans peuvent présenter ou non une composition équilibrée et produire des effets différents.
- ✓ Le **plan frontal** montre des personnages (ou des lieux) filmés de face, perpendiculairement à l'axe de la caméra.
- ✓ La **plongée et la contre-plongée** montrent un décor ou des personnages placés plus bas ou plus haut que la caméra, qui les filme donc selon un axe oblique (parfois même vertical) vers le bas ou vers le haut.
- ✓ Le **travelling** (de l'anglais « to travel », « voyager ») peut être avant, arrière, latéral ou vertical. Il désigne le déplacement de la caméra au cours de la prise de vue dans le but de suivre un personnage en mouvement, de s'en éloigner, de s'en approcher, ou encore de filmer un paysage qui défile. Ce déplacement peut être obtenu en déplaçant la caméra manuellement mais le plus souvent, celle-ci est placée sur un chariot circulant sur des rails ou dans (ou sur) un véhicule (voiture, train, moto, grue...).
- ✓ La **caméra à l'épaule** désigne une caméra légère qui, comme son nom l'indique, reste posée sur l'épaule du cameraman pendant le tournage d'une scène ou d'une séquence. Surtout utilisée au départ pour le documentaire et le reportage, la caméra à l'épaule est également utilisée aujourd'hui dans le cinéma de fiction. Quand l'opérateur se déplace, la caméra bouge avec lui, si bien que les plans filmés conservent la marque de tous ces mouvements et secousses.



Jérôme, qui est le centre d'attention de la classe et le sujet principal du plan, occupe le centre de l'image.



Benoît et ses amis, assis au bord du cadre, en bas, à droite, représentent aussi le sujet principal de l'image; mais la porte métallique qui se trouve derrière eux occupe tout le reste du plan; déséquilibrée, l'image donne l'impression qu'ils ne sont pas tout à fait à leur place, comme si la caméra avait hésité à filmer cette scène qui ne devrait normalement pas avoir lieu dans l'enceinte d'une école (ils fument un joint).



Dans le film, de très nombreux plans frontaux tels qu'on peut en voir dans les documentaires ou reportages montrent les lieux et surtout les personnages, seuls ou par groupes de deux ou trois; cette manière de filmer est plutôt rare dans le cinéma de fiction, où les personnages et leurs échanges sont souvent filmés en biais ou en champ/contrechamp (selon les mouvements de la conversation, la caméra filme un personnage dans un plan, puis le second personnage dans un autre plan).



La maison de Pierre-Olivier filmée à partir du coin de la rue, selon un axe oblique.



Le quartier vu en plongée à la fin du film, vraisemblablement à partir d'un hélicoptère. La caméra est dirigée vers le bas.



Le ciel et le feuillage d'un arbre vus d'en bas, à partir du sol. La caméra est dirigée vers le haut.



Plan d'ensemble du quartier filmé de nuit, en un long plan fixe qui met l'accent sur l'immobilité et l'absence (de personnages, de mouvement...).



Autre plan d'ensemble ouvert sur le ciel et un espace à la fois figé et dégagé. Kevin, qui surgit du fond du plan sur son skate board, apporte du mouvement et de la vie; l'accent est mis sur son isolement.



Les adolescents réunis autour du portrait dérobé chez Émilie posent pour une photo. Le plan moyen met l'accent sur le groupe qu'ils forment.



Dans ce plan, la caméra s'est rapprochée des personnages; elle s'introduit dans leur intimité pour capter leur conversation, leurs émotions...



Dans le film, les gros plans de visages sont extrêmement nombreux; ils permettent de saisir une grande variété d'expressions et d'émotions.



Il y a également un certain nombre de gros plans d'objets, comme cette dent de dinosaure que Jérôme a achetée sur Internet et qui suscite son admiration contemplative.



Bien sûr dans cette image fixée sur le papier, le mouvement n'est pas perceptible. En réalité, ce plan qui apparaît au début du film a été filmé par une caméra placée à l'arrière d'un véhicule en train d'avancer sur la route; il s'agit donc d'un travelling arrière puisque la caméra s'éloigne de ce qu'elle est en train de filmer. Comme l'image est nette, on peut déduire que le mouvement du véhicule est souple et fluide.



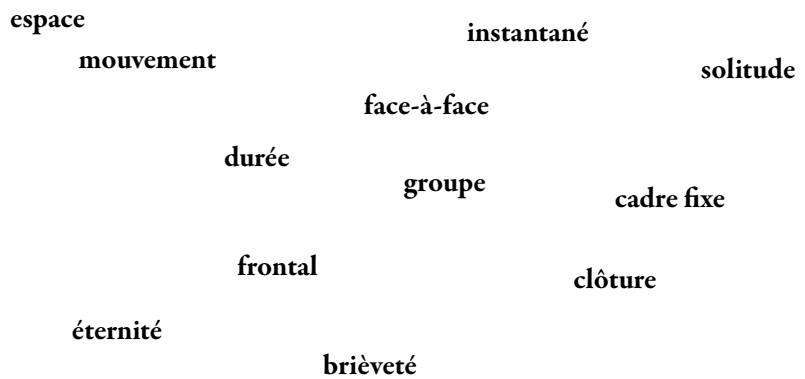
Au contraire, ce plan tourné sans recul dans le vestiaire bondé de l'école a été filmé par une caméra posée sur l'épaule d'un opérateur. Bousculée dans la cohue, la caméra a donc enregistré des images « heurtées », qui ne sont pas nettes : les contours des personnages sont flous, leurs yeux, bouche, nez, oreilles... sont démultipliés... Par ailleurs, on voit bien que dans ces conditions, le cameraman ne peut guère qu'enregistrer ce qui se présente devant lui, sans faire attention à la composition et à la qualité de l'image.

CONCRÈTEMENT

L'animation se déroulera en trois étapes. Il s'agira d'abord pour les participants, répartis en petits groupes, de se souvenir des images du film, avec l'objectif préalablement annoncé de repérer le **contraste** qui existe entre les deux manières de filmer. À cette fin, on leur distribuera, à raison d'un document par groupe, une dizaine de définitions spécifiques à la prise de vue cinématographique, chacune de ces définitions étant illustrée par une image légendée du film (voir pages 15 à 19).

Une deuxième étape consistera à **donner du sens** à ce contraste en interprétant les effets qu'il produit sur l'atmosphère générale du film.

Si les spectateurs ne parviennent pas à décrire correctement les contrastes stylistiques, ni à les interpréter, on pourra leur fournir quelques termes sous forme d'un nuage de mots qu'ils pourront d'abord organiser par couples opposés, puis utiliser pour rendre compte des caractéristiques du film :



Au cours d'une dernière phase collective, les jeunes spectateurs échangeront le fruit de leurs analyses, points de vue et interprétations. L'animation sera enfin clôturée par un débat en grand groupe autour de quelques questions ouvertes :

Quel lien peut-on établir entre la mise en scène du film et l'adolescence ? En d'autres termes, en quoi ce contraste participe-t-il à la représentation de l'adolescence ? Que nous disent par là les réalisateurs à propos de cette période de la vie ? Les jeunes participants se retrouvent-ils dans une telle représentation ?



Quelques commentaires

De manière générale, les spectateurs auront sans doute remarqué l'opposition entre d'une part la manière de filmer le **groupe d'adolescents** et d'autre part la façon dont est montré l'**environnement** dans lequel ils évoluent. Le film présente en effet des lycéens souvent filmés en plans rapprochés et caméra à l'épaule, avec des mouvements particulièrement heurtés lorsque la caméra s'immisce dans les lieux confinés où ils se trouvent rassemblés (lors de la soirée chez Émilie, dans le vestiaire de l'école...). Ces plans **brefs, instables et filmés sans recul** tranchent remarquablement avec les **longs plans d'ensemble fixes** du quartier désert (ou du ciel) tournés la nuit, qui apparaissent surtout dans la seconde partie du film.

En opposant ainsi l'**instantané**, plus précisément l'« ici et maintenant », à la **durée** et à l'**espace** ouvert, ce contraste permet de mettre en perspective une certaine réflexion sur la relativité des choses et le temps qui passe, où la brièveté semble liée à la vie et au mouvement tandis que la durée est souvent associée à l'absence, au vide et à l'immensité. Ainsi par exemple, dans plusieurs plans, on voit le croisement de deux axes normalement fréquentés mais complètement déserts aux heures avancées de la nuit, avec des feux de signalisation qui continuent toutefois de fonctionner dans le vide, de manière un peu abstraite; il ressort de ces plans l'impression que le monde existe indépendamment des individus, qui ne sont jamais quant à eux que de passage. Sur le plan de l'interprétation, on peut imaginer que ce procédé sert à mettre en évidence le côté dérisoire et temporaire de l'existence humaine face à la permanence de l'univers, comme le suggère peut-être par ailleurs pour certains spectateurs sensibles à cette dimension la succession de deux plans fixes sur le ciel crépusculaire : sur un fond de musique planante, le premier de ces deux plans, assez long, montre le passage d'un avion très haut dans l'atmosphère; juste après, un autre plan fixe montre les traces de condensation que l'appareil a laissées derrière lui en train de se diluer, prêtes à disparaître. Ainsi, comme les traces laissées par les avions dans le ciel, la vie sur terre est éphémère.

On peut encore observer que ces mouvements heurtés s'opposent aux **travellings amples et souples** (avant, arrière ou verticaux lorsqu'ils sont fixés sur le ciel ou le feuillage des arbres) qui accompagnent le trajet des véhicules (le bus, la voiture du frère d'Émilie, celle du beau-père de Pierre-Olivier...) ou les déplacements de Kevin sur son skateboard. Sur le plan des effets, on remarque que ce nouveau contraste se fait sentir moins en termes de temporalité qu'en termes spatiaux, confrontant régulièrement l'**exiguïté** et l'agitation humaine à l'**immensité** et à l'absence de limites.

Une autre caractéristique remarquable de la prise de vue dans *À l'Ouest de Pluton* est le grand nombre de scènes où les personnages apparaissent cadrés en **plans fixes, frontaux et rapprochés**. La scène la plus caractéristique à cet égard est celle qui revient tout au long de la première partie du film, en particulier au début : dos au tableau et face à la classe, les élèves présentent à tour de rôle le thème de leur exposé. De même, d'autres plans frontaux remarquables sont également faciles à repérer : Pierre-Olivier et Jérôme prennent leur repas côte à côte sur une marche d'un escalier de service; pendant que les garçons disputent une partie de hockey sur glace, les filles, alignées sur un banc, discutent des rapports entre le Québec et le Canada; adossés à la porte métallique d'un hangar, Benoît et deux copains parlent philosophie en fumant un joint; assis sur des chaises rangées le long d'un couloir de l'hôpital, Benoît et le beau-père de Pierre-Olivier discutent en attendant des résultats médicaux; après avoir fait l'amour avec Nicolas dans le vestiaire de la patinoire, Kim reste prostrée sur un petit banc installé le long du mur...

Ainsi dans la plupart de ces plans — excepté le dernier cité où Kim apparaît seule —, les personnages sont montrés dans un **échange**, autrement dit une situation qui requiert habituellement — sans que cela ne soit toutefois obligatoire — un **face-à-face**. Cette apparition récurrente du plan frontal pour montrer des échanges entre deux ou plusieurs personnages semble donc relever d'un vrai choix de réalisation que l'on peut interpréter comme une manière de marquer leur **solitude**, la frontière tout à la fois invisible et infranchissable qui séparent les êtres humains en dépit des rapprochements qui peuvent se produire. Enfin, on signalera que le contraste oppose ici l'isolement des individus à la promiscuité de certains lieux fréquentés par les adolescents, une promiscuité rendue particulièrement palpable grâce aux mouvements heurtés de la caméra à l'épaule qui les filme dans ces situations-là.

Ces indications s'adressent plus particulièrement aux professeurs de la Communauté française de Belgique qui souhaitent se référer aux socles de compétences actuellement en vigueur.

DES PLANS INSOLITES

Compétences à mettre en œuvre (français)

Saisir l'information

- utiliser d'autres codes, d'autres langages
- transposer en français des signes d'un autre langage (audio-visuel)

Traiter l'information et la communiquer à autrui

- analyser les caractéristiques du « message » (le film)
- interpréter leur sens, leur valeur, leur pertinence éventuels
- communiquer aux autres son analyse et la justifier

Indépendamment de l'acte de prise de vue, certains plans retiennent encore l'attention par l'aspect singulier ou étrange de leur motif. Ainsi la plupart des participants auront-ils certainement remarqué le plan du chien en train de s'acharner sur un petit arbre, dont il entreprend de casser le tronc sans aucune justification apparente. Quatre plans-séquences viennent ainsi interrompre le récit dans la seconde partie (nocturne) du film pour montrer l'évolution de son entreprise, mettant l'accent sur son obstination mais aussi l'absurdité de sa conduite entêtée.

L'objectif de l'animation que nous proposons ici consistera à enrichir le sens du film en interprétant quelques plans insolites par le motif qu'ils affichent (ou qu'il suggère dans le cas du plan général de la ville tourné pendant la nuit).

EN PRATIQUE

Concrètement, on demandera aux participants réunis en petits groupes d'observer six plans du film (voir page 23) et d'imaginer ce que les réalisateurs ont bien pu vouloir faire passer comme **idées** ou comme **sentiments** en filmant ces choses-là, qui n'apportent rien en termes d'intrigue ou d'information nécessaire à la compréhension du récit mais qui contribuent à la fois à créer l'ambiance du film et à restituer l'univers intérieur des adolescents.

COMMENTAIRE

D'une manière générale, on remarque que tous ces plans plus ou moins insolites apparaissent dans la seconde partie du film, c'est-à-dire en dehors de l'enceinte scolaire, comme si ce milieu se trouvait préservé du questionnement, de l'étrange, de l'irrationnel ou même de la poésie. L'image de l'école donnée dans *À l'Ouest de Pluton* est donc par contraste celle d'un univers lisse, routinier et sans surprise, bien éloigné du monde méconnu et imprévisible de l'adolescence tel qu'on le découvre dans la seconde partie du film.

D'autre part, on peut dire que chacun de ces plans contribue à installer le climat mélancolique qui enveloppe le questionnement existentiel particulièrement aigu à cet âge de la vie. Si les participants ont montré de l'intérêt pour

➡ suite du texte page 26

Quelques images à commenter



Vous souvenez-vous de ces images ?
Pouvez-vous dire ce qui fait leur originalité ?
Pouvez-vous en donner une interprétation psychologique, symbolique, poétique ?
Êtes-vous sensibles à l'ambiance, au climat, à l'émotion, au sentiment qui s'en dégage éventuellement ?
Pouvez-vous en préciser la nature (mélancolie, étrange, fantastique, douceur...) ?

Quelques images commentées

En Belgique, la frigolite désigne la mousse légère composée de polystyrène, qui est utilisée le plus souvent comme emballage ou isolant thermique. À deux reprises, la caméra s'attarde sur un gamin occupé à en réduire un bloc en miettes. Un plan filmé à ras de la route nous montre ensuite les billes rebondir légèrement sous l'effet du vent. Il ressort de ce plan une impression d'éphémère, comme si ces petites billes emportées par le vent illustraient l'insignifiance ou la futilité de la destinée humaine.



La conduite du chien, à la fois obstinée et insensée — qu'est-ce qu'il pourrait bien retirer du broyage de cet arbre ? en quoi par ailleurs l'arbre serait-il susceptible de motiver un comportement aussi acharné et agressif ? — accompagne une bonne partie de la deuxième moitié du film par l'intermédiaire de quatre plans-séquences nocturnes complètement autonomes et indépendants de l'histoire. On remarque que ces plans sont doublement insolites, à la fois dans ce qu'ils montrent (un chien s'en prenant à un arbre) et par le contexte radicalement étranger à l'événement dans lequel ils trouvent leur place. Sur le plan de l'interprétation, on peut imaginer que de telles images, qui obligent le spectateur à s'interroger, illustrent en quelque sorte l'absurdité de l'existence : de la même façon, l'être humain dépense beaucoup d'énergie et de temps à faire ou à obtenir des choses qui n'auront finalement que peu d'impact sur sa destinée finale.

Certains participants auront peut-être été frappés par la forme ovale et lumineuse qui semble dominer l'espace urbain filmé de nuit. Dans le contexte d'un film intitulé *À l'Ouest de Pluton*, où la conquête spatiale apparaît en filigrane à travers de courtes séquences issues des archives de la *Nasa*, tout au long de l'exposé de Pierre-Olivier et dans les nombreux plans tournés vers le ciel en contre-plongée, il est assez naturel d'associer cette forme à une « soucoupe volante ». Cette première perception spontanée gratifie évidemment le plan d'une dimension onirique, presque irréelle puisque nous savons bien que les ovnis appartiennent d'abord à l'imaginaire collectif et que, même si nous y croyons, il est fortement improbable voire impossible que les réalisateurs en aient véritablement filmé un. Dans un second temps, nous remarquons qu'il s'agit d'une illusion et que cette forme est en réalité celle de la lumière diffusée par le néon d'un lampadaire filmé à l'avant-plan par une caméra placée juste à sa hauteur, la ville apparaissant donc en légère plongée. C'est donc ici moins le motif réel qui produit de l'étrange que le motif suggéré rendu grâce à une astuce de prise de vue.



Le plan qui montre le visage de Benoît par transparence à travers la radio de son crâne (qu'il est lui-même en train d'observer) semble superposer la vie et sa face cachée : la mort, comme si, en en donnant une perception simultanée, ce plan venait rappeler la brièveté de l'existence humaine. On se souvient alors de la conversation qui a lieu peu de temps avant à la patinoire entre Kevin et ses camarades, conversation au cours de laquelle les adolescents s'interrogeaient sur la mort et ce qu'il y avait après la mort.



Un plan en contre-plongée montre la cime des arbres et deux pancartes croisées au sommet d'un poteau, indiquant l'angle de la rue de Vénus et de la rue Neptune. Une nuée d'oiseaux envahit le ciel. Des six plans proposés dans le cadre de l'animation, c'est sans doute le plus poétique. En ce qui concerne le motif, on identifie une représentation de la croisée des chemins, que l'on peut interpréter comme une image métaphorique des choix nécessaires à opérer pour avancer dans la vie ; à ce titre, on peut imaginer qu'elle apparaît comme un écho aux plans de carrefour précédemment observés dans le film. On se souviendra peut-être aussi des propos du beau-père de Pierre-Olivier « On ne sait jamais ce que ça va t'amener la vie. C'est pas tout le temps évident. Une fois tu penses aller à gauche... puis finalement tu vas à droite... ». Outre la sensation de liberté procurée par la nuée d'oiseaux, on retiendra enfin une nouvelle allusion à l'espace — la caméra tournée vers le ciel et le nom des rues —, qui semble à la fois ouvrir et relativiser le contexte de la vie terrestre, tout en amenant le spectateur à s'interroger sur son identité et sa place dans l'univers.



Filmé en plongée verticale à partir d'un hélicoptère s'élevant au-dessus d'un champ, le plan du portrait couché sur l'herbe met en quelque sorte en évidence l'ironie du destin ; on remarque en effet à l'herbe piétinée tout autour du cadre — dont les dimensions sont pourtant relativement imposantes — que celui-ci semble avoir été soigneusement contourné, alors qu'il représentait l'objet des recherches méthodiques effectuées pendant la nuit sous la supervision du frère d'Émilie. Par ailleurs, la caméra s'éloignant au rythme de l'hélicoptère en train de s'élever, le portrait ne devient bientôt plus qu'un point insignifiant dans le paysage. On peut interpréter ce choix de prise de vue comme résultant d'une intention de mettre en évidence la relativité des choses et de leur importance selon le point de vue duquel on les observe.



cet exercice, on pourra les inviter à confronter leurs interprétations à celles que nous proposons ci-dessus (pages 24-25), à titre d'illustration.

Un commentaire de la production

« Vostok Films est une société de production cinématographique¹ indépendante œuvrant dans le secteur des longs métrages de fiction.


Fondée en avril 2007 par les deux jeunes producteurs Henry Bernadet et Myriam Verreault, l'entreprise a pour première mission l'achèvement du long métrage *À l'Ouest de Pluton*. C'est effectivement après le tournage de dizaines d'heures de matériels et en constatant le potentiel artistique et commercial de leur projet de film que les deux coréalisateurs ont décidé de mettre sur pied leur propre compagnie de production. Le désir d'indépendance, de liberté artistique et la confiance en leurs capacités de gestionnaires les ont poussés à créer Vostok Films. Seule la création d'une entreprise, dont ils seraient les seuls propriétaires et décideurs, pouvait leur donner la latitude nécessaire à l'achèvement d'une œuvre originale et qui est marquée par l'audace depuis sa naissance. »

Que pensez-vous de cette réflexion ? *À l'Ouest de Pluton* vous paraît-il être un film original ? Audacieux ? Comprenez-vous ce que signifie « le désir d'indépendance et de liberté artistique » ? Avez-vous perçu ce désir lors de la vision du film *À l'Ouest de Pluton* ?

Est-ce que ce film se distingue nettement à votre avis des autres longs métrages de fictions que l'on voit sur les écrans ?

1. Une société de production cinématographique avance l'argent (généralement plusieurs millions d'euros ou de dollars) nécessaires à la réalisation d'un film. Elle récupère ensuite cet argent (après plusieurs mois ou plusieurs années) grâce à un pourcentage sur la vente des billets de cinéma, de vidéos et de DVD et aux droits de passage sur les différentes chaînes de télévision. Les sociétés de production sont en général de très grandes firmes qui produisent des dizaines de films en même temps. Une société « indépendante » est une petite société qui n'est pas liée à ces grands groupes.

PROLONGEMENT

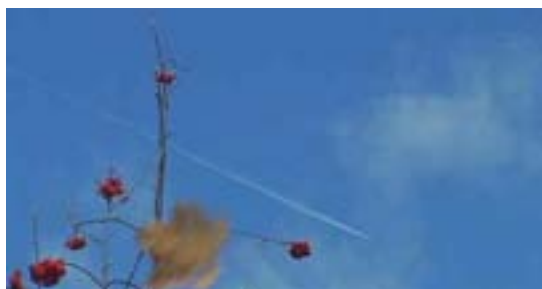
Si les participants se sont montrés motivés par cet exercice d'interprétation, on pourra leur faire remarquer qu'il y a dans le film bien des plans qui mettent l'accent sur des choses inhabituelles, ou qui filment des choses de façon inhabituelle. Dans ce cas, les jeunes spectateurs seront invités à s'attacher individuellement à un plan qu'ils ont trouvé remarquable par l'un de ces deux aspects et à en donner une interprétation personnelle. À titre d'illustration, on pourra rappeler quelques exemples parmi d'autres (voir les images page suivante). 

À l'Ouest de Pluton

Écran large sur tableau noir



- ✓ Au début du film, un plan fixe et frontal dévoile un large espace goudronné surmonté du ciel ; l'espace est désert et vide, sauf qu'au centre de l'image, il y a un piquet isolé. Un skater traverse le champ de gauche à droite. Un peu plus tard, nouveau plan fixe sur le ciel bleu ; le skater traverse une nouvelle fois le champ mais en sens inverse. Très peu de temps après, celui-ci surgit du fond d'un large plan fixe désert et le titre du film s'inscrit sur l'image.
- ✓ Pendant le trajet du bus qui conduit les élèves à l'école, la caméra s'attarde sur un ouvrier en train de souffler les feuilles mortes.
- ✓ Au cours de ce même trajet, un plan fixe montre le ciel bleu profond avec, à l'avant-plan gauche, le sommet d'un arbuste dégarni à fruits rouges ; un avion passe très haut dans le ciel pendant que des feuilles mortes dansent devant la caméra.
- ✓ Le colis postal destiné à Jérôme, puis le flacon qui contient la dent de dinosaure sont filmés en gros plan : sur l'étiquette, on lit que cette dent est vieille de cent millions d'années.
- ✓ Pendant que la mère de Benoît prépare le repas du soir, un gros plan montre la marmite dans l'évier, où coule l'eau du robinet.
- ✓ Au cours de la même scène, un second gros plan montre le hachis et les oignons en train de frire dans une poêle.
- ✓ Au point du jour, un large plan fixe dévoile une portion de ciel orange striée de câbles électriques.
- ✓ Au petit matin, un long plan fixe dévoile en oblique un grand panneau publicitaire dont il ne reste que la structure en bois fichée en terre au bord de la route.



© Centre culturel Les Grignoux

UN TITRE ÉNIGMATIQUE

Les activités proposées jusqu'ici devraient permettre de dégager un certain nombre d'éléments utiles pour donner maintenant du sens au titre du film. Aussi proposons-nous aux participants de se répartir en petits groupes afin d'en élaborer une interprétation argumentée. Toutefois, on pourra suggérer aux plus jeunes de travailler à partir de quatre interprétations préalablement construites, qu'il s'agira de discuter avant de retenir parmi elles celle qui semble la plus pertinente.

À l'Ouest de Pluton

À votre avis, quel sens peut-on donner au titre du film ? À quoi fait-il référence ? Parmi les quatre interprétations proposées ci-dessous, choisissez celle que vous estimez la plus pertinente et essayez d'expliquer pourquoi.

- X Le titre du film fait référence à la passion de Pierre-Olivier pour l'astronomie. Cet intérêt pour les confins de l'univers reflète bien la soif d'espace, d'ouverture et de liberté ressentie à l'adolescence, qui est le sujet du film.
- X *À l'Ouest de Pluton* évoque le cadre de l'action : un quartier dont certaines rues portent des noms de planètes : Vénus, Neptune, Pluton, Jupiter... Le titre met ainsi l'accent sur un espace géographique, mais aussi social et culturel : la banlieue, qui représente un élément unificateur essentiel du film.
- X Le titre permet de tracer un parallèle entre l'adolescence et Pluton, autrement dit un astre mystérieux, lointain, à l'identité floue. En effet, de même que les confins du système solaire, l'adolescence est un monde inconnu, difficile à sonder.
- X *À l'Ouest de Pluton* est une expression qui permet de créer une analogie entre la conquête de l'ouest américain et la conquête spatiale. Avancer vers l'inconnu pour découvrir, explorer et conquérir de nouveaux horizons a toujours été une motivation importante pour l'homme.

Les images de ce dossier sont également disponibles en couleur sur le site WEB des Grignoux à l'adresse suivante :
<http://www.grignoux.be/dossiers/289/document>



Un ouvrage publié avec le soutien
d'Europa Cinemas, une initiative du programme Media des Communautés Européennes,
de Solidarité, de la Ville de Liège, de la Région Wallonne,
de la Communauté française de Belgique
et de l'Administration Générale de l'Enseignement et de la Recherche scientifique,
Service général des Affaires générales, de la Recherche en Éducation et du Pilotage interrégionaux

CENTRE CULTUREL LES GRIGNOUX
(ÉCRAN LARGE SUR TABLEAU NOIR)
9 rue Sœurs de Hasque B 4000 Liège (Belgique)
32 (0)4 222 27 78
contact@grignoux.be
<http://www.grignoux.be>

