Fiche technique 1

Réalisateur 2
Benh Zeitlin : un jeune cinéaste hanté par les anciennes cultures

Affiche 3
Deux façons de présenter le film

Genèse 4
À la croisée de plusieurs inspirations

Récit 6
Le croisement de l'inspiration documentaire et du récit merveilleux

Personnage 8
Le monde de Hushpuppy

Découpage narratif 9

Montage 10
Suggérer la catastrophe

Séquence 12
Une légende familiale

Un film fable 14
Nous sommes tous des habitants du Bassin

Naufragés et pionniers 16
Un imaginaire

Enfants dans la tourmente 18
Apprentissages et émancipations

Bonus 20
Le manifeste de Court 13

Couverture : © ARP Sélection

Rédacteur en chef et rédacteur du dossier

Joachim Lepastier est critique et membre du comité de rédaction des *Cahiers du cinéma* depuis novembre 2009. Après avoir mené des études d'architecture et de cinéma, il a réalisé plusieurs courts métrages documentaires, et enseigne dans des écoles de cinéma et d'architecture.

Fiche technique

Générique

LES BÊTES DU SUD SAUVAGE (BEASTS OF THE SOUTHERN WILD)
2012 | États-Unis | 93 min

Réalisation
Benh Zeitlin
Scénario
Benh Zeitlin et Lucy Alibar d'après sa pièce *Juicy and Delicious*
Image
Ben Richardson
Musique
Benh Zeitlin et Dan Romer
Montage
Crockett Doob et Affonso Gonçalves
Décors
Alex DiGerlando, Erin Staub
Direction artistique
Dawn Masi
Costumes
Stephani Lewis
Effets spéciaux (aurochs)
Ray Tintori
Producteurs
Dan Janvey et Josh Penn
Production
Court 13 Pictures, Cinereach, Journeyman Pictures
Distribution
ARP Selection
Sortie
27 juin 2012 (États-Unis)
12 décembre 2012 (France)
Format
1.85, couleur

Récompenses
- Caméra d'or au Festival de Cannes, 2012.
- Grand prix du jury au Festival de Sundance, 2012.
- Grand prix au Festival du film américain de Deauville, 2012.
- Quatre nominations aux Oscars 2013 : meilleur film, meilleur réalisateur, meilleure actrice, meilleur scénario adapté.

Interprétation

Quvenzhané Wallis	*Hushpuppy*
Dwight Henry	*Wink*
Gina Montana	*Miss Bathsheba*
Levy Easterly	*Jean Battiste*
Lowell Landes	*Walrus*
Pamela Harper	*Little Jo*
Amber Henry	*LZA*
Philip Lawrence	*Dr. Maloney*

Affiche française © ARP Sélection

Synopsis

Âgée de six ans, Hushpuppy vit seule avec son père Wink, un homme déjà affaibli, dans une cabane délabrée au milieu du « Bassin », un territoire abandonné et marécageux sur les côtes de Louisiane. Malgré ces conditions de vie hostiles, une grande solidarité, voire un esprit festif, règne au sein de la communauté des habitants. Alors que la région est soumise à une féroce tempête, une autre menace plane : la venue des aurochs, sortes de grands et féroces sangliers préhistoriques, autrefois prisonniers des glaces mais que la fonte des pôles risque de libérer. Endurant ces avanies, Hushpuppy cherche à comprendre sa place dans l'univers, notamment via plusieurs dialogues imaginaires avec sa mère disparue. Suite à une nouvelle alerte météorologique, la région est évacuée et Wink transféré à l'hôpital. Hushpuppy comprend alors qu'elle ne pourra plus compter que sur ses propres forces. Semant un vent de révolte dans l'hôpital et organisant une évasion collective, elle en profite pour partir au large, rencontrer les pensionnaires d'un étrange cabaret flottant. Est-ce là que réside sa mère ? Désormais pleine d'assurance, elle retourne au Bassin. Alors que son père défaille, elle arrive juste à temps pour tenir en respect les aurochs qui menaçaient de saccager ce territoire, et cela sans combattre, juste par un face-à-face les yeux dans les yeux qui témoigne d'une grande empathie avec le monde sauvage. Ayant rétabli une certaine harmonie dans cet univers, Hushpuppy peut veiller son père mourant puis laisser flotter sa dépouille enflammée lors d'une dernière cérémonie funéraire. Sur la digue caressée par les flots, elle peut désormais marcher avec les autres enfants en tête du cortège de la communauté, ayant éprouvé la certitude qu'elle est « *un petit morceau d'un très grand univers* ».

Benh Zeitlin sur le tournage du film en 2012 © ARP Sélection

Réalisateur

Benh Zeitlin : un jeune cinéaste hanté par les anciennes cultures

Le parcours de Benh Zeitlin témoigne d'un égal intérêt pour le cinéma, la musique et les arts locaux.

Né le 14 octobre 1982, Benh Zeitlin n'a pas encore 30 ans quand son premier long métrage, *Les Bêtes du Sud sauvage*, présenté en janvier 2012 en première mondiale au Festival de Sundance (le plus grand festival du cinéma indépendant américain), puis au mois de mai au Festival de Cannes, dans la section Un certain regard, stupéfie à chaque fois son auditoire. Durant l'année 2012, il accumule plus d'une trentaine de prix (dont la Caméra d'or, qui récompense le meilleur premier long métrage au Festival de Cannes) et quatre nominations aux Oscars (dont meilleur film, meilleur réalisateur, meilleur scénario adapté et, plus inattendu, meilleure actrice pour la jeune Quvenzhané Wallis, âgée d'à peine 9 ans, soit la plus jeune nominée de tous les temps).

Un tel coup de maître vient récompenser un esprit original. Né à New York, Benh Zeitlin effectue dès sa jeunesse plusieurs voyages en Louisiane qui lui font connaître la région. Puis au début des années 2000, il entame des études de cinéma à l'université Wesleyenne, située dans les paysages boisés du Connecticut, au nord-est des États-Unis. Là-bas, en plus de son cursus artistique et cinématographique, Benh Zeitlin s'investit beaucoup dans l'animation du ciné-club et de la radio du campus dont « il assure presque à lui seul la programmation »[1]. Cette attirance pour la musique se retrouve dans le soin avec lequel il a composé lui-même, en collaboration avec Dan Romer, la musique des *Bêtes du Sud sauvage*, qui mélange des standards folk de tradition cajun (la plus ancienne population de Louisiane) et des compositions rock originales.

Autre preuve du bouillonnement musical de cette université américaine durant ces années-là, plusieurs camarades de promotion de Benh Zeitlin deviendront des noms fameux de la scène rock indépendante. Le cinéaste a ainsi croisé sur les bancs de la fac la chanteuse Santigold et les membres des groupes Francis & The Lights et MGMT. Il s'est surtout lié avec un autre apprenti cinéaste, Ray Tintori, qui réalisera les clips de ces groupes émergents. Benh et Ray fondent un collectif de réalisation, Court 13, dans le but de réaliser leurs premiers courts métrages, toujours visibles sur la chaîne Vimeo du collectif[2].

Après leurs études, ils effectuent des voyages en Europe centrale « pour travailler sur des films d'animation ». Benh Zeitlin précise : « Je cherchais un lieu pour tourner un de mes premiers courts métrages, *Glory at Sea* [2008]. Je songeais à Prague ou à Belgrade, lorsque l'ouragan Katrina a eu lieu [en août 2005]. J'ai alors su qu'il fallait que je le réalise là-bas. »[3]

Qu'est-ce qui peut amener un cinéaste plutôt urbain à s'intéresser à la culture de la Louisiane, a priori éloignée de l'environnement où il a grandi et étudié ? La réponse tient sans doute dans l'histoire familiale du réalisateur, car ses parents exercent le rare métier de « folkloriste ». Comme le précise le cinéaste, « ils travaillent tous les deux pour une association qui préserve la culture folk américaine, à travers des actions diverses : expositions d'art folk dans des musées, festivals de poésie dans les langues indiennes sur le point de disparaître. J'ai passé mon enfance dans ce contexte, entre chansons traditionnelles, poèmes, culture ancestrale. Croyez-le ou non, je n'ai pas réalisé tout de suite que mon film venait de là, mais j'ai toujours su que ce serait un conte folk »[4]. En quelque sorte, Benh Zeitlin aura entamé son œuvre cinématographique avec un réel souci de transmission filiale. ■

---

1 Aureliano Tonet, « Benh Zeitlin, jeune cinéaste, vieille connaissance », *Le Monde*, 19 mai 2012 :
↳ lemonde.fr/festival-de-cannes/article/2012/05/19/benh-zeitlin-jeune-cineaste-vieille-connaissance_1704117_766360.html?xtmc=behn_zeitlin&xtcr=1

2 Page Vimeo de Court 13, avec de nombreux courts métrages et making-of :
↳ vimeo.com/court13

3 « Benh Zeitlin, jeune cinéaste, vieille connaissance », *op. cit.*

4 Aurélien Ferenczi, « Conversation cannoise avec Benh Zeitlin, cinéaste prodige et régionaliste », *Télérama*, 19 mai 2012 :
↳ telerama.fr/cinema/conversations-cannoises-4-benh-zeitlin-cineaste-prodige-et-regionaliste,81717.php

Affiche
Deux façons de présenter le film

Les affiches françaises [p.1] et américaines [p.3] suggèrent différemment l'univers du film. Celui-ci se déroule-t-il dans un monde merveilleux ou dans un monde sauvage ?

Avant d'avoir vu le film, on peut réfléchir à son genre, son atmosphère, son univers en regardant avec précision son affiche, sa première source d'informations visuelles. Il est intéressant de regarder avec attention ses affiches françaises et américaines, qui sont à la fois voisines et assez différentes. Chacune fournit des précieux indices, mais qui ne sont pas tout à fait identiques, sur le contenu du film. Toutes deux partagent cependant un important point commun : elles sont centrées sur le personnage de Hushpuppy, la jeune héroïne du film.

Affiche française : l'accent sur l'émerveillement

L'affiche française frappe par un certain degré de minimalisme. Elle ne cherche pas à illustrer le titre du film. On n'y voit ni « bêtes », ni « sud », ni « sauvage[rie] ». Cependant, elle dégage immédiatement une certaine effervescence. Les étincelles et fumigènes figurent un crépitement. Les lumières vives des flammèches et les aplats vert (la prairie) et bordeaux (la nuit) créent un arrière-plan indéterminé mais aux allures fantastiques. On est d'emblée plongé dans une « nuit magique », propice au déroulement d'évènements extraordinaires.

Cernée par les éclats de lumière, une silhouette se détache. C'est celle d'Hushpuppy, mais que l'affiche évite de nous présenter trop en détail. Elle est saisie en contre-jour, et nous ne pouvons pas distinguer les traits de son visage. Ce qui compte avant tout, c'est son attitude. Elle apparaît comme un personnage plein de vie et insaisissable. Elle est littéralement un feu follet, semblant générer de l'électricité autour d'elle. Cette silhouette a aussi quelque chose d'irréel. Surgissant du milieu de la nuit comme une créature merveilleuse, une fée ou un elfe, elle apparaît au centre d'un arc de lumière qui attire immédiatement l'oeil du spectateur. Ce tunnel lumineux est aussi le passage vers un autre monde, celui si particulier du film. Par sa position, Hushpuppy en est à la fois la gardienne (elle se tient devant l'entrée de ce monde) et la passeuse (c'est elle qui nous invite à le découvrir).

L'affiche américaine : face au monde sauvage

L'affiche américaine adopte le même arrière-plan que l'affiche française, mais on peut déjà noter une nuance. Si le fond visuel étincelant demeure, les étincelles viennent du ciel, comme un feu d'artifice, et non du sol. C'est une façon de faire comprendre au spectateur l'ambiance merveilleuse du film, renforcée par le mot « magical », tiré d'une critique élogieuse, et que l'on lit en premier sur l'affiche, puisqu'écrit avec une plus grosse taille que le titre.

Malgré cet arrière-plan visuel commun, il y a une différence importante avec l'affiche française. Hushpuppy n'est plus la maîtresse de cérémonie de cette ambiance lumineuse. L'heure n'est plus à la joie festive. Elle apparaît, de profil et à droite de l'image, adoptant une attitude nettement plus grave. Elle fait face à un auroch lui aussi figuré de profil. L'auroch est positionné dans le coin supérieur gauche de l'image, la fillette dans le coin inférieur droit. Ainsi, leur échange de regard devient dynamique en s'appuyant sur la diagonale de l'image.

Contrairement à l'affiche française, cette version américaine figure directement les « Bêtes du Sud sauvage ». Et si l'affiche française affirme une forte unité dans son ambiance visuelle, la version américaine joue davantage sur les effets de contraste.

Premier contraste : celui entre le fond festif des feux d'artifice et une scène d'affrontement entre l'enfant et la bête. C'est un contraste entre la joie en arrière-plan et le tragique en premier plan, qui révèle la complexité dramatique du film.

Deuxième contraste : celui entre les tailles d'Hushpuppy et de l'auroch. La disposition en diagonale crée un effet de menace de l'animal sur l'enfant. En même temps, la posture d'Hushpuppy, très fière et assurée, enlève toute inquiétude. C'est plutôt elle qui domine la situation.

C'est l'autre différence essentielle avec l'affiche française : Hushpuppy n'est plus une silhouette, mais est figurée comme un personnage. En détaillant les expressions de sa posture et de son visage, on rentre dans sa psychologie. ■

Affiche américaine © ARP Sélection

D'autres jeunes héros

Plusieurs ateliers peuvent être organisés autour des affiches du film. Outre le comparatif entre la française et l'américaine, les élèves peuvent effectuer des recherches sur les nombreuses affiches « alternatives ». En tapant « beasts of southern wild fanart » sur leur moteur de recherche, ils tomberont sur de nombreux dessins ou affiches personnelles réalisés par des « fans » du film. Beaucoup d'entre elles paraissent reliées à l'imaginaire du cinéma d'animation ou du roman graphique. Pour quelles raisons à leur avis ? Cette interrogation peut être une première façon d'aborder la dimension merveilleuse du film. Par ailleurs, ils pourront aussi comparer cet univers graphique promis par les affiches, à celui d'autres jeunes héros comme ceux de *Kirikou* (trois longs métrages réalisés par Michel Ocelot en 1998, 2005 et 2012) ou de *Max et les Maximonstres* (album illustré de Maurice Sendak en 1963, film de Spike Jonze en 2009).

Les ravages de l'ouragan Katrina en Louisiane, 2005 © DR

Genèse

À la croisée de plusieurs inspirations

Un contexte socio-économique particulier, un précédent court métrage de Benh Zeitlin et une pièce de théâtre peuvent chacun revendiquer d'être la source première du film. À moins que ce ne soit leur concordance qui ait stimulé la naissance du projet ?

D'où viennent les sources d'un film ? Quelles sont les premières idées qui donnent à un cinéaste l'envie et surtout l'obstination de réaliser un long métrage ? À la manière d'un fleuve qui grandit au fur et à mesure que des affluents s'y raccordent, c'est souvent la conjonction de plusieurs idées ou sources d'inspiration qui donne corps à une œuvre cinématographique consistante.

Dans le cas des *Bêtes du Sud sauvage*, on peut déceler au moins trois inspirations originelles. D'abord, la catastrophe de l'ouragan Katrina en août 2005, qui a dévasté La Nouvelle-Orléans et a entraîné des conditions de vie extrêmement précaires parmi les populations les plus pauvres.

La catastrophe avait déjà inspiré un court métrage de Benh Zeitlin, *Glory at Sea*, réalisé en 2008. Ce film de 25 minutes, visible sur Internet, peut être considéré comme une « esquisse » des *Bêtes du Sud sauvage*.

Enfin, à la lecture du générique, on apprend que le scénario est une adaptation d'une pièce de théâtre : *Juicy and Delicious* (littéralement : « juteux et délicieux »), écrite par une jeune dramaturge américaine, Lucy Alibar.

Ces trois sources sont très différentes. La première, l'ouragan Katrina, est d'ordre documentaire. Elle fait référence à des évènements et à des situations ayant réellement existé. Les deux autres, le court métrage et la pièce, sont de l'ordre de l'imaginaire. Tout le travail d'écriture, de réalisation et de montage va consister à amalgamer ces trois sources pour qu'elles donnent naissance à l'univers d'un film situé entre réalisme et imaginaire.

La source documentaire : l'ouragan Katrina et ses conséquences

Le 29 août 2005, l'ouragan Katrina atteint les côtes de La Nouvelle-Orléans, la plus grande ville de l'État de Louisiane. Le cyclone est d'une ampleur sans précédent. Son œil est large de 40 kilomètres. Ses vents soufflent à 280 km/h et entraînent des raz-de-marée dont les vagues atteignent 11 mètres de haut[1]. Le bilan humain et matériel est considérable : 1836 morts et des quartiers entiers totalement ravagés. Malgré un plan d'indemnisation de plus de 10 milliards de dollars, Katrina est considéré comme la catastrophe naturelle la plus coûteuse de l'histoire des États-Unis.

Mais la catastrophe a surtout révélé de graves lacunes dans la prévention et la protection des populations, qui n'ont été alertées qu'au tout dernier moment, deux jours avant le drame. L'ouragan a aussi été un révélateur des ségrégations sociales et raciales aux États-Unis. La plupart des habitants des quartiers déshérités, pour une grande part issus de la communauté afro-américaine, n'ayant pas de voiture ou ne pouvant pas s'offrir une nuit d'hôtel, ont dû se résoudre à rester sur place et n'ont pu qu'assister impuissants à la destruction de leur cadre de vie.

Si *Les Bêtes du Sud sauvage* ne cite pas explicitement la catastrophe, la communauté qu'il met en scène évoque fortement celle des quartiers pauvres de La Nouvelle-Orléans obligée de continuer à vivre dans un environnement dévasté.

1 ↳ fr.wikipedia.org/wiki/Ouragan_Katrina

Glory at Sea de Benh Zeitlin, 2008 © Court 13

Glory at Sea, une première esquisse des *Bêtes du Sud sauvage*

Avant de réaliser un long métrage, les cinéastes font leurs preuves sur des films plus courts et moins coûteux. Il n'est cependant pas rare de constater après coup que ces premiers essais s'apparentent à des esquisses, voire des « préparations » des films à venir.

C'est particulièrement apparent avec Benh Zeitlin dont le court métrage *Glory at Sea*, réalisé quatre ans avant *Les Bêtes du Sud sauvage*, raconte comment un groupe de personnes endeuillées construit un bateau pour tenter de sauver les derniers naufragés de la catastrophe. Outre l'ancrage territorial et ses grands thèmes (la survie dans un monde délabré, l'entraide, la communauté, le recyclage), on peut déjà relever plusieurs partis-pris qui annoncent ceux du long métrage. L'histoire est racontée en voix off par une petite fille. Une dimension fantastique est donnée par plusieurs scènes sous-marines. Et la musique, jouée par des fanfares locales, donne entrain et force à l'ensemble.

Juicy and Delicious de Lucy Alibar au Nuffield Theatre, 2015 © D.R.

La source théâtrale : *Juicy and Delicious* de Lucy Alibar

À première vue, il apparaît étonnant qu'un film à ce point basé sur les paysages et les grands espaces ait pu trouver sa source dans l'espace restreint d'une scène de théâtre, où il est par définition impossible de figurer les éléments naturels. Mais la pièce de Lucy Alibar ne se concentre que sur une seule composante du futur film de Benh Zeitlin : les relations entre un père malade et son jeune enfant. L'œuvre théâtrale se situe donc dans un registre nettement plus intimiste que le film, privilégiant les dialogues et les scènes d'intérieur. Benh Zeitlin a largement impliqué Lucy Alibar dans le processus de fabrication du film, puisqu'il en a coécrit le scénario avec elle. Tous les deux sont tombés d'accord pour modifier des éléments importants. Dans la pièce, l'enfant est un garçon de 11 ans qui était joué sur scène par un acteur de 25 ans. Au théâtre, le souci de réalisme est moindre et on peut davantage admettre certains artifices qui permettent ainsi à un adulte d'interpréter un enfant. Mais les deux coscénaristes ont préféré transformer ce personnage en petite fille et considérablement le rajeunir. Ainsi, l'histoire est encore plus connectée à l'enfance et surtout, à un âge où la frontière entre la réalité et l'imaginaire est encore parfois floue [*cf.* Personnage, p.8].

Par ailleurs, la pièce était située au nord de la Floride, une région partageant plusieurs points communs avec la Louisiane : son climat moite, ses marécages et son environnement sauvage. Avec quelques différences néanmoins. Au théâtre, les « bêtes sauvages » étaient des crocodiles, fréquents dans les marécages de Floride. La transposition de la pièce en Louisiane a dû s'adapter à quelques variations zoologiques — les aurochs ont remplacé les crocodiles — mais a fait gagner une grande force de réalisme visuel au projet.

Une tradition littéraire et cinématographique : le Southern Gothic

Bien que le film apparaisse comme profondément original, il s'inscrit aussi dans une tradition littéraire et cinématographique spécifiquement américaine : celle du Southern Gothic. Cette tradition que l'on peut faire remonter à la deuxième moitié du 19e siècle regroupe des écrivains et des cinéastes qui inscrivent leurs histoires dans les États du sud des États-Unis et explorent leur ambiance particulière.

Les œuvres du Southern Gothic sont nombreuses et variées, mais elles ont pour point commun un mélange de réalisme et de merveilleux. Ces environnements chauds, moites, luxuriants et peuplés d'un très fort bestiaire (reptiles, oiseaux, phacochères), charrient déjà leur propre imaginaire, parfois proche d'une déformation hallucinatoire de la réalité. Ces œuvres décrivent les mœurs de cette partie des États-Unis et reflètent le psychisme de leurs personnages en convoquant des visions parfois à la lisière du fantastique. Parmi les plus emblématiques de cette tendance, on peut citer les romans de William Faulkner, les pièces de Tennessee Williams, ou des grands films de l'histoire du cinéma comme *La Nuit du chasseur* de Charles Laughton (1955). Beaucoup plus récent et plus proche des *Bêtes du Sud sauvage*, on peut citer *Mud* de Jeff Nichols, réalisé également en 2012, où deux jeunes garçons de 14 ans rencontrent sur les rives du Mississippi un être à la fois fascinant et maléfique, Mud. On le soupçonne d'un crime, mais lui charge les deux garçons de se faire son messager auprès de la femme qu'il aime, avec qui il rêve de partir au large dans le bateau qu'il est en train de retaper.

Les Bêtes du Sud sauvage comme *Mud* peuvent être mis en rapport avec un auteur fameux du 19e siècle, Mark Twain. Ses romans les plus célèbres, *Les Aventures de Tom Sawyer* (1876) et sa suite, *Les Aventures d'Huckleberry Finn* (1885), racontent la jeunesse de ces jeunes héros sur le mode du récit d'aventures initiatique. Ils apprennent à grandir à travers une succession d'épreuves dans les vastes paysages du Sud américain. En cela, ces garçons sont les « grands frères » de Hushpuppy. La continuité thématique entre les romans de Mark Twain et *Les Bêtes du Sud sauvage* est la preuve que sur plus de 130 ans, le Southern Gothic est une tradition toujours vivace qui ne cesse de se renouveler. ■

Le film face à ses sources

Plusieurs ateliers peuvent être menés avec les élèves, en confrontant le film avec ses sources.

① Sur l'ouragan Katrina, ils peuvent faire une recherche autour des images d'actualité de la catastrophe et les comparer avec celles du film. C'est aussi, pour eux, un bon moyen de repérer dans le film de Benh Zeitlin les images documentaires (celles sans acteurs, ni action). Celles-ci sont-elles filmées de la même manière qu'un reportage télé ? Un comparatif pourra être une bonne façon de percevoir les différences entre documentaire (descriptif, immersif) et reportage (explicatif).

② En regardant *Glory at Sea*, ils pourront également essayer de repérer les éléments qui seront développés dans le long métrage, aussi bien dans le récit et les thèmes (la survie en monde hostile, la reconstruction de soi et d'une communauté, le tout raconté d'un point de vue enfantin) que dans ses parti-pris stylistiques (utilisation de la musique, imaginaire du monde marin et sous-marin).

③ Enfin, même si les sources sont plus difficiles d'accès, quelques scènes de la pièce de théâtre *Juicy and Delicious* peuvent être comparées à celles du film. La pièce n'ayant, à notre connaissance, pas été traduite en français, ces scènes peuvent aussi faire l'objet d'un atelier de traduction ou de commentaire en cours d'anglais.

Récit

Le croisement de l'inspiration documentaire et du récit merveilleux

Croiser la véracité du témoignage documentaire et le sens du merveilleux propre au conte, c'est la gageure d'écriture des *Bêtes du Sud sauvage*.

L'originalité des *Bêtes du Sud sauvage* tient non seulement dans la force et la sincérité de son histoire, mais aussi à la façon dont il la raconte. Car le film invente son propre genre cinématographique, à la croisée de plusieurs registres, en combinant le réalisme et l'imaginaire. Il est réaliste, puisqu'il se base sur un lieu et des situations existantes. Mais il sollicite aussi le pur imaginaire puisque les aventures de Hushpuppy utilisent les ressorts du récit d'apprentissage, voire du conte et de la légende.

Une inspiration documentaire

Le lieu où se déroule un film n'est pas qu'un simple décor. C'est un environnement global. Les maisons, villages, paysages dans lesquels une équipe de cinéma va choisir de tourner ont aussi une atmosphère et une mémoire. Chargés de vécu et de souvenirs, les lieux ont autant de « caractère » que les personnes. L'une des grandes forces des *Bêtes du Sud sauvage* est de parvenir à nous transmettre le caractère, à la fois sauvage et fier, du « Bassin », un territoire imaginaire mais inspiré d'un autre bien réel celui-là, comme l'explique lui-même Benh Zeitlin.

« Le "*Bathtub*" [le "Bassin" en français] n'existe pas en tant que tel, mais si vous googlez "Isle de Jean-Charles", vous trouverez un petit bout de terre où survivent quasiment en autarcie deux tribus. Elles ne sont pas répertoriées comme indiennes, parce que leurs membres parlent français[1] et leur terre n'a jamais été considérée comme une réserve parce qu'il y a du pétrole en sous-sol, et les autorités ne veulent pas le leur laisser… Les conditions de vie se sont dégradées avec la pollution : les jeunes se droguent, parlent de moins en moins français. Mais cette contrée existe… »[2]

Les propos du cinéaste montrent aussi la tonalité qu'il veut donner à son film. S'il était resté dans le pur documentaire, sans doute le film aurait-il paru nettement plus dramatique, voire désespéré. Or, son souci constant est de contrebalancer l'âpreté, voire la dureté des conditions de vie de cette mini-société par un appel à l'enchantement.

À cet égard, les premières minutes du film mettent en application, de manière explicite, la démarche du cinéaste. Les premiers plans [du début jusqu'à 00:03:40] cherchent plus à installer une ambiance qu'à raconter une histoire. Ils montrent le quotidien de Hushpuppy et de son père Wink, vivant dans des habitations qui ressemblent plutôt à des cabanes bricolées. Ils sont souvent dehors, entourés d'animaux. On s'inscrit d'emblée dans une esthétique documentaire, tant les lieux paraissent réels et ne ressemblent pas à des décors de cinéma.

En fait, ce qui fait fiction, c'est la narration assurée par la voix off de Hushpuppy [dès 00:01:55] qui indique que le film sera orienté par la perception de la petite fille [*cf.* Personnage, p. 8].

L'aspect documentaire du film est encore plus manifeste dans la dernière partie de cette séquence d'ouverture. Un plan aérien, survolant le territoire côtier du Bassin [à partir de 00:04:26] introduit une séquence de foule et de procession musicale qui se termine avec l'inscription du titre en surimpression [00:08:13]. Il règne une ambiance joyeuse et survoltée. L'impression qui domine est celle du « pris sur le vif » : les cadres ne sont pas fixes, parfois tremblés. La caméra bouge. Sans cesse aux aguets, elle filme à la volée, essayant d'attraper le plus d'images possibles au cœur de cette agitation. L'effet recherché est celui d'une immersion, celle de la caméra comme celle du spectateur, au cœur d'un joyeux chaos. La musique et les mouvements (ceux des personnages comme ceux de la caméra) transmettent une sensation d'ivresse et de perte de repères. Impression renforcée par les effets de saturations, l'image étant fréquemment « remplie » par un amas de personnages joyeux et excités.

Manifestement, ces scènes ne sont pas « mises en place » ou « répétées » comme on le fait habituellement sur un tournage,

1 La Louisiane est l'un des rares États américains comptant une large communauté francophone.

2 « Conversation cannoise avec Benh Zeitlin, cinéaste prodige et régionaliste », *Télérama*, *op. cit.*

où une scène est d'abord écrite, puis préparée avec les comédiens avant d'être filmée. Là, c'est l'imprévu qui domine. C'est en ce sens que *Les Bêtes du Sud sauvage* se place, dès son début, sous les auspices d'une méthode documentaire. Les nombreux figurants et personnages secondaires ne sont pas des acteurs de cinéma, mais de vrais habitants de la région et le film ne leur a pas demandé d'apprendre un rôle. Même en n'apparaissant que quelques secondes à l'écran, leurs visages et leurs attitudes nous font deviner leur vécu. Le même phénomène se produit lors de l'arrivée d'Hushpuppy et de ses jeunes amis dans le cabaret flottant [à partir de 01:11:47]. Traversant le lieu à la suite d'une Hushpuppy qui marche en somnambule, le spectateur découvre ce monde d'adultes avec danseurs et buveurs fatigués, femmes plus ou moins jeunes en tenue légère, couple de vieux chanteurs, autant de figures qui passent en quelques secondes à peine mais impriment leur marque. Toutes ces figures sont marquées, à l'instar de celles des vieux cow-boys et femmes de l'Ouest, et le lieu évoque d'ailleurs un véritable « saloon sur l'eau ».

Pour raconter son histoire, le film a donc aussi besoin d'enregistrer la façon dont ces personnes vivent. Il fait ainsi partager au spectateur le ressenti de ces populations dans l'une des régions les plus déshéritées des États-Unis. Comme le prouve l'entrain de la première séquence bercée par les violons de la musique cajun[3], le souci reste de montrer que la vie l'emporte, et permet de transcender le malaise qui pourrait gêner le spectateur.

Un récit initiatique

La force des *Bêtes du Sud sauvage* est de combiner sa source documentaire avec une inspiration fictionnelle : le récit d'apprentissage. Ce genre de récit repose sur un principe simple : un personnage jeune doit, par nécessité, sortir de son environnement familier, et traverser une série d'épreuves dans un monde hostile. À la fin de ce long voyage, le héros en reviendra grandi d'une force et d'une maturité nouvelles. Ce genre à des références très anciennes, puisque aussi bien *L'Iliade* et *L'Odyssée* d'Homère, que les légendes arthuriennes du Moyen-âge (les chevaliers de la Table ronde), ou les romans de chevalerie du 19e siècle (*Ivanhoé* de Walter Scott, 1819) peuvent être assimilés à des récits d'apprentissage. Sur un autre versant, des contes mettant en scène des héros enfantins peuvent être assimilés à ce type de récits. Il est vrai qu'Hushpuppy peut être considérée comme une cousine du Petit Poucet ou d'Hansel et Gretel, des héros qui s'avèrent bien plus courageux que leur jeune âge ne le présuppose.

Le parcours de Hushpuppy obéit aux règles de ce type de récit, qui se décompose en trois temps. Tout d'abord, le héros découvre la dureté du monde. Ensuite, il doit faire par lui-même l'épreuve de ce monde. Et une fois passé par cette série d'épreuves, il apparaît réconcilié avec le monde. ■

3 Il s'agit de la musique propre à la région, héritée de diverses influences : folk, blues, musique créole.

Un parcours en trois étapes

Dans le cadre d'un atelier, on peut demander aux élèves d'identifier les trois étapes de l'évolution personnelle de Hushpuppy[1] :

① Du début du film, jusqu'à l'arrivée de la tempête [00:23:18], Hushpuppy découvre la dureté du monde et prend conscience que « *si un petit morceau de l'univers se casse, tout l'univers se cassera* ».

② Le cœur du film [00:23:19 – 01:20:22] est une succession d'épreuves pour Hushpuppy. Elle doit d'abord faire face à la tempête en restant sur place au cœur du Bassin. Puis surtout, découvrir la maladie de son père et comprendre qu'elle devra continuer à survivre dans ce monde hostile, sans son aide.

③ Enfin, dernière épreuve, faire face aux aurochs qui après avoir tout dévasté sur leur passage, s'approchent de sa maison. Cette dernière épreuve se situait déjà sur le chemin du retour et introduit la conclusion apaisée du récit [01:20:23 – 01:25:13) où Hushpuppy doit s'occuper des siens et prendre conscience qu'elle est « *un petit morceau d'un très grand univers* ». Quant à la conclusion du film, elle voit la petite fille s'exclamer : « *Quand je mourrai, les savants du futur, ils trouveront tout. Ils sauront. Il était une fois une Hushpuppy qui vivait avec son papa dans le Bassin* » [01:24:39]. Elle se réfère clairement à l'imaginaire du conte, non seulement par l'invocation d'un futur très lointain (et donc presque éternel) mais surtout en retournant l'usage de la formule magique « il était une fois », placée en conclusion de l'histoire et non en introduction.

1 *Cf.* Découpage narratif [p. 9] pour une structure plus précise du récit.

Bestiaire et conte de fées

Pour faire prendre conscience aux élèves du mélange des registres réels et imaginaires, on peut emprunter un détour par le conte de fées. Et précisément s'intéresser au rôle des animaux réels (loups, grenouilles) ou imaginaires (dragons) dans ces récits. Les animaux sont parfois des alliés, parfois des menaces, et parfois dotés de pouvoirs magiques. On poussera donc les élèves à s'interroger sur le rôle des animaux dans *Les Bêtes du Sud sauvage*. Bien que l'histoire soit réaliste, ces animaux la dotent d'une dimension sauvage et fabuleuse. Ne remplissent-ils pas les mêmes fonctions que dans les contes de fées ? Les élèves pourront constituer le « bestiaire » du film (volatiles, crustacés, phacochères).

À cet égard, ils regarderont avec attention la scène où Hushpuppy et ses jeunes amis écoutent Miss Bathsheba [00:08:13 – 00:10:13] les mettre en garde contre les aurochs. Cette scène ne nous est-elle pas racontée de la même manière qu'une lecture de conte à un enfant, le soir avant de s'endormir ? Quels sont les détails de la scène (l'attitude interloquée des enfants, l'évocation de créatures menaçantes, la présence d'un hibou dans l'assistance, la carte au mur qui évoque celle d'une île au trésor) qui contribuent à son étrangeté, propre au genre assez inédit du film : le conte documentaire ?

Personnage
Le monde de Hushpuppy

Le ton particulier du film doit beaucoup à l'appréhension de son héroïne qui ne discerne pas encore totalement réalité et imagination.

Pour Benh Zeitlin et sa coscénariste Lucy Alibar, une question s'est longtemps posée à l'écriture du scénario : s'agit-il d'un film traitant d'un monde imaginaire ou d'un film ancré dans le monde réel ? Plutôt que de trancher, ils ont choisi de regarder le monde réel à travers un filtre particulier, celui du regard enfantin de Hushpuppy.

« Nous avons arrêté de penser au film comme du "cinéma de fantasy" ["*fantasy film*"[1]] et il est devenu davantage un film vu à travers les yeux d'une petite fille de 6 ans, quand la réalité et l'imagination ne sont pas nécessairement des choses séparées. La réalité se construit à la fois par ce qui se déroule vraiment et par ce que vous imaginez. Vous ne faites pas encore tout à fait la distinction. Pour moi maintenant, c'est une sorte de réalité augmentée, mais une réalité augmentée qui existe quand vous avez 6 ans. »[2]

Une fois ce postulat choisi, encore faut-il faire admettre au spectateur (qui lui n'a plus 6 ans depuis parfois longtemps) qu'il va devoir accorder sa perception à celle de la petite héroïne. Quels sont donc les moyens cinématographiques qui permettent de faire partager cette appréhension du monde ?

Une petite fille à l'écoute du monde

Le premier d'entre eux, et le plus direct, est la narration en voix intérieure. Celle-ci exprime les « pensées à voix haute » de la petite fille, et nous fait accéder à sa psychologie intérieure. C'est le mode d'expression privilégiée de l'héroïne, mais ce n'est pas non plus une voix autocentrée, sur le mode : « Salut, c'est moi Hushpuppy, j'ai 6 ans, voilà mon papa… » Au contraire, la fillette décrit d'abord le monde qui l'entoure sur un mode poétique et vibrant. Ainsi, ses premiers mots [00:01:57] : « *Tout le temps partout, tous les cœurs battent et parlent avec des mots que je ne comprends pas. Le plus souvent, ils doivent dire "j'ai faim" ou "je dois faire popo". Mais des fois, ils parlent en code.* » On la voit régulièrement unir le geste à la parole, en se saisissant par exemple de petits animaux (poussins, crabes) qu'elle porte à son oreille pour littéralement chercher à les écouter. Ces gestes poétiques et enfantins soulignent qu'Hushpuppy préfère l'écoute à la parole.

Sa première vraie scène de dialogue n'intervient qu'au bout de 13 minutes [précisément à 00:13:43] et c'est un dialogue un peu particulier, puisque la fillette parle avec sa mère absente (et donc une autre voix « extérieure » au film). Cette scène apparaît comme exemplaire de l'ensemble du récit, puisqu'elle se situe délibérément entre le monde réel et le monde intérieur d'Hushpuppy et joue d'une certaine porosité entre les deux mondes.

La pensée magique

Le film s'appuie aussi sur une autre caractéristique du monde de l'enfance : la pensée magique. Dit d'une manière plus familière, « prendre ses désirs pour des réalités ». La première scène de dialogue imaginaire entre Hushpuppy et sa mère met déjà clairement en scène ce type de mécanisme mental, qu'on retrouve à plusieurs reprises dans le cours du récit.

Ainsi, quand Hushpuppy frappe son père au torse [00:19:37], il s'ensuit une réaction en chaîne : coup de poing, grondement du tonnerre, chute et spasmes du père, éclatement de l'orage. Chaque évènement apparaît comme la conséquence du précédent. Le surgissement de l'orage peut ainsi être perçu comme une punition venue du ciel, après le geste de l'enfant. C'est en tous cas ce que croit Hushpuppy. Le montage du film va dans ce sens, en rapprochant des évènements qui, de façon rationnelle, ne sont pas connectés entre eux [*cf.* Montage p. 10-11 pour une analyse plus détaillée de la séquence]. Se mettre ainsi au niveau de la perception et des peurs enfantines permet de donner plus de force et d'émotion à la scène.

Cette scène dote Hushpuppy d'une dimension particulière. Elle apparaît presque douée de pouvoirs et fait d'elle une « enfant aux sortilèges ». Elle est non seulement connectée de manière sensible au monde qui l'entoure, mais en retour, semble aussi agir sur lui. Cette dimension est exploitée, de manière récurrente, quand la petite fille se retrouve seule et cherche à dialoguer avec sa mère. Elle entame une confession nocturne, le soir tombé, sur le seuil de la maison [à partir de 00:33:30], au moment où elle voit une lumière scintiller sur l'horizon marin : « *Maman ? C'est toi ? J'ai tout cassé.* » Cette lumière au loin est-elle l'esprit de la mère ? Le plus important n'est pas tant de connaître la réponse que de partager l'interrogation de l'héroïne. ■

Voix intérieures

Avec la classe, il est possible d'étudier le texte de la voix intérieure d'Hushpuppy comme un texte littéraire, et de déterminer certains traits de la personnalité de l'héroïne grâce à son franc-parler (intérieur, puisqu'elle apparaît plus réservée dans ses propos avec les adultes) et l'usage de ses images poétiques.

Le travail autour de la voix intérieure peut aussi être l'occasion de faire comprendre aux élèves la notion de point de vue dans un récit. Qui raconte ? Qui voit quoi ? Qui sait quoi ?

Pour poursuivre ces interrogations, il est possible de faire écrire (ou imaginer) aux élèves (seuls ou en groupe) la voix intérieure du père qui serait en quelque sorte le contre-champ du récit. Quel est son ressenti devant les actes de sa fille ? Comment perçoit-il son émancipation progressive ? Exprime-t-il en son for intérieur des sentiments (peur, inquiétude) qu'il n'exprime pas devant sa fille ?

Par ailleurs, il est aussi intéressant d'étudier le langage non verbal d'Hushpuppy, en particulier son langage corporel. On regardera ainsi avec attention sa place dans les scènes de groupe, les groupes d'enfants comme les groupes d'adultes, le cortège festif inaugural comme celui de la procession finale. Comment s'affirme-t-elle de plus en plus, à chaque fois ?

1 L'expression « *fantasy film* » désigne des films différents du cinéma fantastique et relevant davantage d'un cinéma merveilleux et onirique, inspiré des contes de fées (*Le Magicien d'Oz* de Victor Fleming (1939), *Peau d'Âne* de Jacques Demy (1970) ou la trilogie du *Seigneur des Anneaux* de Peter Jackson (2001-2003)).

2 Christopher Boone, « Benh Zeitlin and Lucy Alibar describe the script's evolution for Beasts of the Southern Wild » sur le site No Film School : ↳ nofilmschool.com/2012/07/benh-zeitlin-lucy-alibar-script-beasts-southern-wild

Découpage narratif

Le découpage en chapitres suit celui du DVD édité par ARP Selection.

1 BATTEMENTS DE CŒUR
00:00:00
Au petit matin, Hushpuppy, 8 ans, se réveille. Elle vit avec son père, Wink, dans un mobil-home délabré au milieu d'un environnement tout aussi précaire, à l'écoute de la nature et des animaux qui les entourent. Sur une embarcation flottante, le père et la fille regardent au loin un site industriel, là où est « le monde sec ». Eux habitent « le Bassin », une sorte de bidonville lacustre sous la menace des tempêtes, mais dont la population sait profiter de la vie, comme l'atteste la grande procession festive et musicale qui clôt la séquence sous les feux d'artifice.

2 LE FESTIN DE L'UNIVERS
00:08:13
Au milieu d'un groupe d'enfants, Hushpuppy écoute une femme leur raconter l'histoire des aurochs, créatures féroces ressemblant à des sangliers géants. Si les eaux montent et recouvrent le Bassin, ces bêtes menacent d'être libérées des glaces fondues. « *Faut apprendre à survivre maintenant* », prévient la femme.

3 SEULE
00:10:14
Seule dans la maison, Hushpuppy évoque le souvenir de sa mère, disparue depuis sa naissance. Même si elle ne l'a jamais connue, elle conserve tout ce qui lui appartenait, comme ce vieux maillot de basket qu'elle pose sur une chaise. Surprise ! Alors qu'elle prépare à manger, Hushpuppy entend la voix de sa mère et entame un dialogue avec ce fantôme.

4 UNE PIÈCE CASSÉE
00:15:16
Hushpuppy retrouve son père qui porte une blouse et un bracelet d'hôpital. Elle se doute de quelque chose, mais lui ne veut pas répondre. Par rébellion, elle ouvre en grand les feux de la cuisinière, ce qui provoque un début d'incendie dans la maison. Puis elle s'enfuit en courant. Alors que son père la rattrape, elle le frappe et celui-ci s'écroule à terre. S'enchaînent alors des visions catastrophistes : une fonte rapide des glaciers, la montée des eaux et l'intuition d'Hushpuppy : « *Si un petit morceau se casse, tout l'univers se cassera.* »

5 LA TEMPÊTE ARRIVE
00:23:18
Alors qu'un jeune garçon annonce, une cloche à la main, que la tempête arrive, Wink retrouve sa fille sur le bord de la route. Il la ramène de force dans une nouvelle cabane improvisée tandis que dehors, gronde le déluge. Exalté, Wink part seul dans la nuit, lutter contre les éléments. Ailleurs, dans cette même nuit, les aurochs se réveillent.

6 SOUS L'EAU
00:28:27
Après la tempête, Wink et Hushpuppy émergent de leur cabane à moitié engloutie. Sur leur embarcation de fortune, ils remontent la rivière à la recherche de compagnons survivants, mais toutes les habitations sont vides. Wink apprend à sa fille à pêcher à mains nues puisque quand il ne sera plus là, elle sera « *le dernier mec dans le Bassin* ». Le soir sur le seuil de la maison, la petite fille appelle sa mère et lui confesse : « *Maman, j'ai tout cassé.* »

7 RETROUVAILLES
00:33:43
Wink et Hushpuppy retrouvent enfin quelques (vieux) habitants du Bassin. Dans cette joyeuse ambiance, Wink raconte à Hushpuppy comment il a rencontré sa mère, qui l'a sauvé de l'attaque d'un alligator alors qu'il faisait la sieste. « *Et Hushpuppy a jailli dans l'univers environ quatre minutes plus tard.* »

8 LE CAMP FLOTTANT
00:38:01
Un banquet réunit les survivants, toutes générations confondues. Il s'agit, en fait, d'un « *enterrement façon Bassin, interdit de pleurer* ». Puis cette petite communauté d'une dizaine de personnes s'active à la fabrication et à l'entretien d'une nouvelle embarcation flottante, recueillant également animaux et plantations.

9 QUINZE JOURS PLUS TARD
00:44:11
« *Deux semaines plus tard, tout a commencé à mourir.* » Les aurochs dévastent les carcasses de maisons encore debout, les cadavres d'animaux s'accumulent sur les rives ou à la surface de l'eau. Wink annonce à sa fille qu'il va « *faire un truc, pour tout remettre comme avant* ». En fait, il veut installer des explosifs sur une digue, pour que l'explosion fasse baisser le niveau de l'eau. De justesse, il parvient à mettre son plan à exécution, sous le regard stupéfait de sa fille.

10 RUINES
00:51:46
Hushpuppy et son père marchent sur un paysage dévasté. Dans le ciel, un hélicoptère réclame aux habitants d'évacuer la zone. La fille et son père se réfugient dans une habitation aussi sombre qu'une caverne. Là, ils ont une explication à la fois verbale et physique. En battant son père au bras de fer, la fille se rend compte de la défaillance de celui-ci. Elle cherche alors un dernier moment de tendresse auprès de lui.

11 ÉVACUATION
00:58:07
Sous la pression d'émissaires officiels, Wink, Hushpuppy et leurs amis sont contraints d'évacuer les lieux. Ils sont hébergés dans un hôpital qui « *ne ressemblait pas à une prison, plutôt à un aquarium sans eau* » d'après les mots de la fillette. Sous ses yeux, un médecin annonce à son père qu'il est atteint de maladie. Elle le découvre, ensuite, inconscient et intubé (« *branché au mur* »).

12 LA FUITE
01:03:59
Wink sonne la révolte à l'intérieur de l'hôpital et toute la communauté sort avec fracas de l'établissement. Mais il annonce à sa fille qu'elle ne pourra plus compter sur lui désormais et devra se débrouiller seule.

13 AU FIL DE L'EAU
01:08:41
Hushpuppy entraîne un groupe de jeunes filles à nager au large, en direction d'un phare. Là-bas, elles tombent sur un homme qui les guide vers un cabaret flottant.

14 UN TOUR DE MAGIE
01:11:34
Dans cet endroit peuplé de femmes, Hushpuppy croit reconnaître sa mère. Est-ce vraiment elle ? Elle partage en tous cas un vrai moment d'affection maternelle avant de se résoudre à revenir à la maison, encore plus déterminée.

15 UN MORCEAU DE L'UNIVERS
01:17:38
Alors que les aurochs menacent, Hushpuppy parvient à les tenir en respect avant de revenir au chevet de son père malade. Elle partage ses derniers moments avec lui, puis organise une cérémonie funéraire, laissant dériver sa dépouille enflammée sur les eaux, avec désormais la conscience « *d'être un petit morceau d'un très grand univers* ».

16 GÉNÉRIQUE DE FIN
01:25:13

Montage
Suggérer la catastrophe

Réalisé avec des moyens modestes, le film se révèle pourtant très spectaculaire, grâce aussi à l'inventivité de son montage.

Les Bêtes du Sud sauvage est un film à faible budget : 1,8 million de dollars, une échelle plutôt basse pour un premier film indépendant américain, et un chiffre ridicule par rapport aux productions hollywoodiennes. Malgré sa modestie de moyens, le film crée des images spectaculaires qui demeurent dans l'esprit du spectateur : attaques des aurochs, écroulement des glaciers, explosions de digues. Comment parvient-il à produire du spectacle avec une telle économie ? Par la force de suggestion de son montage.

Échos visuels et sonores

Pour impressionner le spectateur, il n'est pas nécessaire de tout montrer à l'écran. Il vaut même mieux solliciter son imagination. Quand le montage cinématographique rapproche des images entre elles, leur association produit une dynamique que l'esprit du spectateur complète par lui-même.

Ce phénomène est particulièrement explicite dans une séquence très brève, jouant sur l'idée d'une réaction en chaîne. Hushpuppy donne un coup de poing à son père [00:19:35], le tonnerre gronde dans le ciel [00:19:40], le père s'écroule et est pris de spasmes [00:19:49], le tonnerre redouble d'intensité [00:20:00], un glacier commence à s'effondrer [00:20:05], Hushpuppy s'enfuit paniquée [00:20:16] puis se retrouve les pieds dans l'eau qui (paraît) monte(r) à grande vitesse [00:20:34]. Cette séquence dure à peine une minute, mais elle enchaîne plusieurs évènements en suivant un crescendo dramatique. Elle connecte des évènements indépendants les uns des autres (le coup de poing, le surgissement du tonnerre, l'effondrement du glacier, la montée des eaux), mais les relie dans une chaîne de cause à effet. Il s'agit d'un choix de montage accordé à la perception de la petite fille, qui comprend les évènements naturels comme une conséquence, voire une punition, de son geste agressif envers son père [*cf.* Personnage p. 8].

La logique du montage est donc celle de l'effet boule de neige. Un petit geste peut entraîner de grandes conséquences : un coup de poing fait résonner le tonnerre qui entraîne la fonte des glaciers qui entraîne un cataclysme climatique. L'art du montage est de trouver le rythme adéquat pour rendre imparable la logique de cet enchaînement.

Un relais entre images et sons

Il faut d'abord établir un relais entre l'image et les sons. Au son sec du coup de poing d'Hushpuppy répond le premier grondement du tonnerre, qui peut être entendu comme son écho monstrueux. La force du geste de la petite fille est ainsi démultipliée de manière disproportionnée et lui apparaît soudainement hors de contrôle. Les effets d'amplification sont davantage sonores que visuels. L'impact des images d'effondrement du glacier se joue également au son. Le fracas des blocs se détachant de la masse glaciaire, puis tombant dans l'eau, est de plus en plus ample.

Ne pas montrer la catastrophe, mais la suggérer poétiquement

Le générique de fin nous apprend que les plans de fonte des glaciers n'ont pas été tournés pour le film mais proviennent d'une banque d'images documentaires. Elles ont valeur d'images

poétiques et agissent comme métaphore du bouleversement intime qui saisit, à ce moment-là, l'esprit de la petite fille. C'est littéralement un coup de tonnerre et un effondrement qui surgit, sans coup férir, dans sa vie.

Si les images du glacier s'avèrent aussi fortes, c'est aussi par la façon fragmentée dont elles font irruption dans le cours du film. Elles reviennent, par quatre fois, interrompre la séquence de la fuite d'Hushpuppy. Comme pour un orage ou un séisme, il n'y pas qu'une unique déflagration, mais des répliques de plus en plus amples après un premier coup de semonce. La force de la séquence se construit par le découpage, qui travaille sur des effets de répétitions et d'échos des images et des sons.

Comme la poésie, le cinéma a la faculté d'accoler des images de natures différentes, et très éloignées spatialement les unes des autres. S'il n'y a rien de commun entre les marécages de la Louisiane et l'imposante masse glaciaire, comment « relier » ces images ? Là encore, un rapprochement est possible avec les techniques d'écriture de la poésie. Si ces images sont visuellement très distinctes, leurs sons demeurent assez proches et agissent comme des rimes sonores. En fermant les yeux mais en ouvrant grand les oreilles, on peut confondre le fracas de l'orage et celui de la chute de la glace.

Le montage joue ainsi de la fusion : les deux sons s'entremêlent, créant une seule note grave et continue qui permet de lier les deux séquences. La proximité des sons fonctionne ainsi de la même manière qu'une rime en poésie : elle établit une résonance commune à des images différentes.

Cet effet de résonance agit à plein sur le raccord le plus saisissant de la séquence : celui [00:20:31] entre le dernier plan du glacier et un gros plan sur les bottes d'Hushpuppy trempant dans une eau boueuse. L'eau est prise de légers remous, mais on a l'impression qu'elle monte soudainement, à cause de l'image précédente des blocs chutant avec des grandes éclaboussures. La dynamique du montage crée des associations d'idées qui s'appuient sur des phénomènes physiques (la poussée d'Archimède), chaque plan devant être intuitivement la conséquence physique du précédent. En l'occurrence, si des blocs tombent dans l'eau dans un plan, le niveau d'eau doit monter dans le plan suivant. C'est pour cette raison qu'on a intuitivement peur lors du plan large [00:20:36] où Hushpuppy se tient au bord de la rivière agitée. Sans avoir vu la montée des eaux, le spectateur anticipe la menace dans son esprit. Et c'est ainsi que la notion de danger parcourt toute cette séquence. Il n'y a pas eu besoin de recourir à de la coûteuse machinerie ou à des effets spéciaux pour récréer les pluies, l'orage, le raz-de-marée. Toutes les impressions sont transmises par des allusions sonores et des suggestions visuelles.

Le montage des attractions

Ce type de montage a été théorisé par le cinéaste russe Serguei Eisenstein (1898-1948), auteur de grands films épiques liés à la révolution russe (*Le Cuirassé Potemkine*, 1925 ; *Octobre*, 1927) ainsi que de plusieurs manifestes théoriques sur la mise en scène cinématographique. Il défend une approche du montage, dite « montage des attractions », terme que l'on peut comprendre de plusieurs façons. Au sens premier, il s'agit de monter ensemble plusieurs « attractions » comme des « attractions de cirque » ou des « numéros visuels », c'est-à-dire des plans déjà spectaculaires en eux-mêmes, mais que leur agencement, voire leur collision, va rendre encore plus puissant. C'est là où intervient le deuxième sens du mot « attraction », au sens d'une attraction magnétique, d'une aimantation réciproque des plans entre eux, ce qui crée une nouvelle dynamique. Dans le cas des *Bêtes du Sud sauvage*, la question du montage est simple : comment accorder un orage et l'écroulement d'un glacier, pour transmettre une impression de cataclysme ?

Un tel montage repose sur une astuce : monter des plans volontairement courts, mais très nerveux. Cette nervosité permet de stimuler l'attention du spectateur et le pousse à imaginer les conséquences d'une action dont il n'a vu que le début. En un sens, dans ce type de montage, l'esprit du spectateur complète le travail effectué par les auteurs et techniciens du film, en imaginant ce qui ne figure pas à l'écran, mais se devine aisément. ■

Montages, attractions et suggestions

On pourra regarder en classe certaines séquences célèbres de l'histoire du cinéma, célèbres justement pour avoir beaucoup impressionné les spectateurs, alors que le montage y est plutôt suggestif.

① La course-poursuite finale des *Fiancées en folie* [*Seven Chances*] de Buster Keaton (1925) repose ainsi sur un effet boule de neige. Une course dans la montagne provoque l'éboulement d'un rocher, puis de plusieurs et ainsi de suite. En discutant avec les élèves, on pourra décortiquer le principe de réaction en chaîne sur lequel repose la séquence.

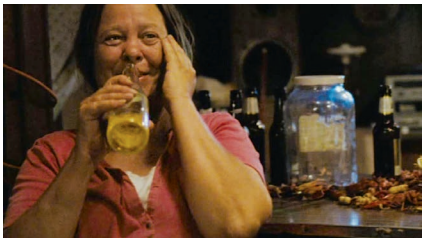
② La scène dite des « lions » du *Cuirassé Potemkine* de Sergeï Eisenstein (1925) alterne images de bâtiments détruits par des coups de canon et vues sur des statues de pierre d'anges et de lions, restées intactes. Le contraste entre la vigueur des destructions et l'immobilité des statues est frappant. Les animaux de pierre sont d'abord représentés endormis, puis rugissants. La succession de plans courts et nerveux donne de la vie à une matière inerte. Les coups de canon ont réveillé les fauves de pierre. On pourra comparer ce célébrissime moment de montage à celui du « réveil » des aurochs libérés des glaces. Fonctionnent-ils tous les deux de la même manière ?

③ Le meurtre sous la douche de *Psychose* d'Alfred Hitchcock (1960). Cette séquence canonique repose sur un principe très simple : l'alternance de plans courts du couteau de l'assassin et de parties du corps de la victime (l'œil et les mains). La séquence joue sur la suggestion, puisque le meurtre en lui-même n'est pas montré frontalement, et pourtant cet enchaînement d'images a terrifié des générations de spectateurs. On pourra s'interroger avec les élèves sur les moyens cinématographiques requis pour transmettre cette puissance émotionnelle, notamment l'irruption de la musique stridente de Bernard Herrmann et le jeu de rimes visuelles et géométriques (récurrences du cercle et de la spirale dans l'œil de la victime, les anneaux du rideau et le siphon de la douche).

④ Enfin, sur un plan plus historique et théorique, les élèves pourront effectuer des recherches sur « l'effet Koulechov », et la façon de suggérer des émotions par le simple rapprochement de plans entre eux.

1

2


3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Séquence
Une légende familiale

Comment la rencontre des parents de Hushpuppy devient une histoire légendaire.

La séquence analysée capture un moment de complicité entre le père et sa fille. Wink raconte à Hushpuppy comment elle est née, d'une mère qu'elle n'a jamais connue. Cette séquence a valeur d'aparté dans le récit, mais permet de donner une nouvelle épaisseur aux personnages, en révélant une part inédite de leur passé. Du point de vue de la mise en scène, elle travaille sur un registre particulier, entre mythe et réalité, qui participe du lyrisme très singulier du film.

C'est une séquence courte [2 minutes et 10 secondes, de 00:35:54 à 00:38:34] et très découpée [23 plans].

La scène vient en conclusion d'une séquence où Hushpuppy, son père et les rescapés ont fait la fête après leurs retrouvailles. L'ambiance est languide avec juste quelques faibles échos de musique en arrière-plan sonore. Le premier plan [1] montre Hushpuppy allongée, dégustant des pinces de crabe. Son père l'interpelle («*Je t'ai raconté l'histoire de ta conception ?*») avec un regard presque face caméra [2, 4], signifiant qu'il prend aussi le spectateur à parti. Il faut également noter le bref plan de réaction sur une convive hilare, bouteille à la main [3], comme la posture d'Hushpuppy, allongée comme un enfant à qui on raconte une histoire avant de s'endormir [5]. Wink, quant à lui, débute son histoire totalement assoupi [6] ou émergeant à peine de sa sieste [8], comme s'il l'avait vécue dans l'état intermédiaire entre veille et sommeil. Toutes ces attitudes suggèrent que l'histoire qui va suivre n'est sans doute pas totalement réelle et comporte une dose d'imagination.

L'ambiance est paisible, et Wink ne prend pas conscience de la menace du crocodile qui s'avance tranquillement vers lui [7]. Le début du plan [9] souligne cette menace, immédiatement contrecarrée par le surgissement en avant-plan d'une figure féminine armée d'un fusil. Le cliquetis de l'arme est souligné par un gros plan artistiquement flouté [10] avant que l'efficacité du coup de feu soit prouvée par une tâche de sang qui vient maculer la culotte de la chasseuse de crocodiles [12]. Entre temps, un plan de réaction de Wink [11] le montre, les yeux désormais grands ouverts, admirer la posture triomphante de celle qui lui a sauvé la vie [13].

Il faut noter comment l'irruption de cette figure de mère sauveteuse obéit à quelques principes simples : le personnage s'impose littéralement à la vue de tous et ne rentre jamais dans le cadre. Elle n'est pas de la même dimension que les humains. Ce contraste d'échelle peut correspondre à la façon dont les jeunes enfants voient leurs parents, comme «des géants» ou comme «les plus forts». Dans le récit, le personnage de la mère devient ainsi d'emblée légendaire. Elle n'a pas de nom, mais elle immédiatement connue pour ses actes héroïques. Et pas besoin de la voir en entier pour déjà reconnaître, dans son profil victorieux, ses dif-

13

14

15

16

17

18

19

20a

20b

21

22

23

férentes postures glorieuses. À noter aussi que la mise en scène procède par litotes et métonymies, en ne montrant par exemple, du combat avec le crocodile, qu'une simple tache de sang.

Un gros plan sur le clin d'œil de Wink [15] scelle cette rencontre inaugurale entre les deux parents de Hushpuppy, et embraye sur une seconde évocation de la mère. Si l'épisode du crocodile se situait sur le registre belliqueux, le suivant se situe sur celui de la douceur.

Dans les plans [16] et [17], l'image est volontairement plus douce. La caméra flotte en apesanteur dans cet intérieur domestique nimbé d'une lumière diaphane. La mère est filmée de la même manière que dans l'épisode du crocodile : de trois-quarts dos, et seulement cadrée sur une partie de son corps. Qu'elle lève sa bouteille pour trinquer (à la fin du plan [17]) ou triomphe d'un reptile, elle adopte, au fond, la même attitude conquérante. Mais sa démarche est plus nonchalante et la caméra est comme aimantée par le déplacement de cette femme qui crée littéralement l'ébullition autour d'elle («*Elle avait qu'à entrer dans la pièce et l'eau se mettait à bouillir*»). Il y a une naïveté revendiquée dans le plan sur les casseroles qui se mettent à bouillir. Ces images illustrent de manière littérale «la flamme» qui anime la mère et le « coup de foudre » entre les parents. Là encore, on suit le point de vue d'Hushpuppy, qui comme tout enfant de six ans prend parfois au premier degré des expressions imagées. La conclusion du plan [17], focalisée sur le regard amoureux de Wink, va aussi chercher l'assentiment du spectateur et nous faire partager la fascination éprouvée pour cette femme combative et protectrice.

Aux plans [18] et [19], retour au présent entre Hushpuppy et Wink. La petite fille presque endormie écoute la fin de l'histoire du père qui la concerne maintenant directement : «*Et Hushpuppy a jailli dans l'univers environ 4 minutes plus tard.*» Cette naissance instantanée a valeur mythologique. En digne fille de sa mère, Hushpuppy est aussi une créature extraordinaire. Le plan [20] revient sur l'échange de regards entre les deux parents, mais par rapport au plan [17], la focale est différente. La profondeur de champ est bien moindre. Les distances entre les deux personnages sont soudainement très rapprochées, mais ils ne peuvent pas être nets en même temps. Le plan détaille d'abord, en amorce, l'épaule de la mère [20a] puis se floute pour faire apparaître le visage de Wink à l'arrière-plan [20b]. L'image scelle de manière explicite le rapprochement et la fusion amoureuse entre les deux personnages. Plus rien ne compte autour d'eux, comme le montrent les plans [21] et [22] qui se dissolvent dans un flou artistique où l'on distingue simplement quelques étincelles flotter dans l'air. L'esprit de Hushpuppy est-il déjà prêt à «*jaillir dans l'univers*»? Dans le dernier plan [23], la petite fille semble nous prendre à témoin de ce récit hors du commun scellant la rencontre de ses parents et sa propre venue au monde.

Cette séquence nous montre comment mythifier d'emblée un personnage (qui pourrait d'ailleurs être un pur fantasme du père) : le filmer comme une apparition et laisser planer le mystère sur sa réelle incarnation. De plus, l'ensemble fonctionne sur des codes chorégraphiques. Ce sont avant tout les postures (allongées de Hushpuppy, endormies du père, conquérantes de la mère) qui nous renseignent sur la psychologie des personnages. ■

Un film fable

Nous sommes tous des habitants du Bassin

Malgré son ancrage local, *Les Bêtes du Sud sauvage* devient une histoire universelle, susceptible de parler à tous les spectateurs.

Si *Les Bêtes du Sud sauvage* s'inspire de faits réels, le film peut aussi être rapproché du genre littéraire et poétique de la fable. Une fable est une petite histoire qui recourt parfois au merveilleux (voir les animaux parlants dans *Les Fables* de Jean de la Fontaine) pour distiller une « morale » ou une « leçon de vie », à destination du lecteur ou du spectateur. Quelle serait, en l'occurrence, la « morale » des *Bêtes du Sud sauvage* ? Celle de rester à l'écoute des tourments de la nature, et surtout d'être conscient de la précarité de la présence de l'homme dans le monde du vivant.

De l'autre côté

Les Bêtes du Sud sauvage se situe délibérément dans un lieu autre. C'est aussi ce qui fait fable. Comme dans un récit merveilleux, nous sommes passés « de l'autre côté » de notre civilisation, ce qui, en miroir, incite le spectateur à réfléchir sur le monde dans lequel il évolue. Cet ancrage est clairement posé dès l'entame du film. Quelques plans larges montrent Hushuppy et Wink sur une embarcation de fortune, face à des usines sur la digue : « *C'est moche hein ? Nous, on est sur le plus bel endroit de la terre* », affirme le père. Ce à quoi la petite fille répond par un acquiescement. Clairement, l'implantation de la digue délimite une frontière. D'un côté, « le côté sec », celui du monde civilisé ; de l'autre, le « côté humide », celui du Bassin, de la mer toute proche et du monde sauvage. Dans la présentation de ces deux mondes s'établit d'emblée un renversement de valeurs. Le « côté sec » est présenté par ses désagréments (usines et pollution), tandis que le Bassin, a priori beaucoup plus incertain, est un monde grouillant de vie, de musique et de fêtes (voir la farandole festive qui s'enclenche [à partir de 00:04:39], immédiatement après les présentations des deux personnages principaux). Comme l'affirme Hushpuppy, « *derrière la digue, là où c'est tout sec, ils ont peur de l'eau comme des bébés* ». Voilà le spectateur, plutôt habitué au confort du monde moderne, renvoyé à ses craintes primitives. Il va falloir qu'il apprenne, ne serait-ce que le temps du film, à vivre dans « cet autre côté ».

Mais un autre côté qui nous concerne

Si, comme l'affirme la voix intérieure d'Hushpuppy, « *ils ont construit un mur entre eux et nous* », cet « autre côté » n'est pas non plus un monde isolé et clos. C'est aussi un monde qui nous concerne. Le Bassin est ouvertement présenté au départ, par la petite fille, comme un paradis en sursis [à partir de 00:06:28] : « *Un jour, la tempête va souffler, le sol va s'enfoncer et l'eau va monter tellement haut qu'y aura plus de Bassin. Juste tout plein d'eau.* » Menace stigmatisée à ce moment-là par un plan d'un poisson suffocant à l'air libre. Et menace confirmée dès la scène post-générique par un exposé de Miss Bathsheba devant un groupe d'enfants [à partir de 00:08:14]. Les regards interloqués de ces derniers prennent clairement les spectateurs à témoin, devant le grand danger qui leur est prophétisé : la montée du niveau des océans, qui va entraîner la libération des aurochs. La femme qui a un auroch tatoué sur sa cuisse (dans un graphisme qui rappelle la peinture rupestre) prévient : « *Il va y avoir des accrocs dans le tissu de l'univers* », avant de se diriger vers une carte signalant la ligne pointillée en-dessous de laquelle toutes les terres (dont le Bassin) seront recouvertes. Puis Hushpuppy regarde une autre image au mur : celle d'un glacier au pôle Nord, établissant ainsi le lien de cause à effet entre fonte de la calotte glaciaire et montée des eaux. Mais la première carte que nous avons vue n'est pas spécifiquement située géographiquement, et pourrait finalement concerner n'importe quel littoral sur le globe. De fait, le Bassin devient un lieu allégorique. Il n'évoque plus un territoire particulier des États-Unis, mais l'idée d'un lieu où les habitants et la nature ont appris à s'écouter mutuellement, malgré les menaces climatiques. Le film dépasse son ancrage local pour acquérir une dimension universelle. C'est en cela que nous pouvons dire que tous les spectateurs du film, qui s'identifient aux aventures d'Hushpuppy, sont aussi des habitants du Bassin.

Vivre au temps du dérèglement

Les Bêtes du Sud sauvage a une ambition ouvertement cosmogonique. En racontant l'histoire d'un territoire pourtant très délimité, il vise à représenter une image de l'univers. Comme il est dit, à plusieurs reprises, aussi bien durant l'exposé de Miss Bathsheba que par les mots d'Hushpuppy, cet univers, comparé à un tissu, un puzzle ou une immense pièce d'horlogerie, est sans cesse au bord de la rupture. «*Si un petit morceau se casse, tout l'univers se casse*», suivant le credo de la petite fille. Quand le père disparait après avoir été frappé par Hushpuppy, celle-ci croit même que «*Papa s'[est] peut-être changé en arbre ou en bestiole*» [00:22:01]. La pensée magique de l'enfant se fait ici pensée animiste, qui, comme son nom l'indique, donne une âme ou un esprit à toutes les composantes de l'univers (éléments, animaux, végétaux). Mais ce mode de pensée — sollicité dans le film sur un mode davantage poétique que réellement spirituel — invite aussi l'enfant, comme le spectateur, à prendre conscience de la perpétuelle recomposition du monde sensible qui l'entoure. L'univers ne peut plus être un monde figé, aux règles immuables. C'est au contraire une entité mouvante, qui impose de perpétuellement reconsidérer les rapports que l'homme entretient avec lui. C'est au fond, le sens de la fable des *Bêtes du Sud sauvage*: trouver des nouveaux repères dans la constante incertitude de l'ère actuelle du dérèglement climatique et environnemental. ■

«Dans ce genre d'endroit,
la nature prospère, elle se métamorphose
devant vos yeux, c'est pour cela que
les lieux de tournage changent si vite.
On vit à la lisière de l'eau et de la terre,
avec d'étranges créatures.
On se sent surtout très connecté
à l'eau qui peut prendre votre vie
et vous submerger.»

• Benh Zeitlin
(entretien dans les *Cahiers du cinéma* n°684,
décembre 2012)

Fables et géographie

Plusieurs ateliers permettent d'explorer et de développer cette dimension allégorique du film.

① **En cours de français, les élèves pourront chercher les caractéristiques littéraires d'une fable et voir si le film y répond. En quoi le mélange qu'opère le film entre réalisme et merveilleux, répond-il à la définition de la fable? Et si «morale de la fable» il y a, quelle serait celle distillée par le film? Elle concernerait sans doute les rapports de l'homme à l'environnement, et le courage réclamé aux générations futures pour s'emparer de cette question, mais plusieurs réponses restent possibles. On pourra également évoquer la célèbre phrase attribuée à Antoine de Saint-Exupéry (mais dérivée d'un proverbe indien), «Nous n'héritons pas de la terre de nos ancêtres, nous l'empruntons à nos enfants», et voir comment elle peut être mise en rapport avec le film.**

② **Suivant une approche plus géographique ou plus scientifique, les élèves pourront également effectuer des recherches sur le réchauffement climatique et ses conséquences sur l'équilibre de la planète: hausse des températures moyennes, montée des eaux, remodelage du littoral. Ils pourront également se renseigner sur les politiques de protection (préservation du littoral, délimitation des réserves naturelles et des zones dédiées à la protection de la vie sauvage) à l'œuvre sur le territoire français.**

③ **Enfin, il sera également possible de se renseigner sur la façon dont l'homme domestique le littoral et gagne du territoire sur la mer. Comment habiter les terrains inondables? Quelles sont les caractéristiques des polders? Quelle est leur importance dans certains territoires, notamment aux Pays-Bas et à La Nouvelle-Orléans, proche du lieu du tournage du film?**

Naufragés et pionniers
Un imaginaire

Le film dialogue avec un imaginaire aussi bien littéraire que pictural, celui du naufrage et des rescapés.

Une grande part de la séduction des *Bêtes du Sud sauvage* tient en un tour de force émotionnel. Le film montre une population extrêmement précaire vivant dans un environnement dévasté, pourtant aucun sentiment de gêne ne s'impose dans l'esprit du spectateur. Les premières images qui montrent Hushpuppy seule dans une sorte de bidonville rural peuvent laisser craindre un film misérabiliste. Cette crainte est rapidement balayée, aussi bien par la vigueur et la verdeur du verbe de la petite fille que par la tendre complicité nouée entre elle et son père, ou par l'entrain musical de la conclusion du prégénérique. Malgré les épreuves, ces personnages restent, avant tout, des vivants. Ils ne se réfugient pas dans la plainte, mais affirment au contraire une inébranlable force vitale.

Pour autant, ces personnages ne sont jamais tirés d'affaire et doivent faire face, à plusieurs reprises, à des coups du sort. Le peu qu'ils possèdent est régulièrement balayée par la tempête. Et leur existence tient plutôt de la survie perpétuelle.

« L'histoire est inspirée par des îles situées au sud de La Nouvelle-Orléans et oubliées par le système des digues car il était trop coûteux de les protéger. Les habitants ont vu leurs maisons détruites devant leurs yeux, c'est le sujet du film. »

• Benh Zeitlin
(entretien dans les *Cahiers du cinéma* n°684, décembre 2012)

Des êtres et des lieux en résilience

Les personnages partagent un point commun avec le territoire dans lequel ils évoluent. Tous les deux font preuve de résilience. Cette notion, applicable aussi bien en psychologie qu'en géographie, désigne la capacité à retrouver rapidement un fonctionnement normal après avoir subi un traumatisme. Hushpuppy, Wink et leurs comparses retrouvent rapidement « leur vie d'avant », tout comme les quartiers et les maisons sont vite « retapés » et remis, plus ou moins, d'aplomb. Une longue séquence [00:28:27 – 00:33:42] montre ainsi Hushpuppy et son père « seuls au monde » après la tempête, errant dans leur canot, ne trouvant pas âme qui vive sur leur trajet et péchant à mains nues pour assurer leur subsistance. À ce moment-là, le père et la fille sont traités à égalité. Tous les deux doivent apprendre et retrouver les gestes essentiels. Ce moment évoque fortement *Robinson Crusoé*, le roman d'aventure et d'éducation écrit par Daniel Defoe en 1719, qui a créé un héros archétypal, celui du naufragé qui doit tout réapprendre.

Mythologies littéraires et picturales

La force des *Bêtes du Sud sauvage* est ainsi de se raccorder à plusieurs mythes littéraires et picturaux ayant trait à l'imaginaire du naufrage et des naufragés.

Un naufrage, peut-être mais aussi une reconstruction, à l'instar de cette autre séquence [à partir de 00:42:06] où le groupe retape une maison flottante, plus précisément « un campement au-dessus du Bassin », tout en y recueillant aussi des animaux et des végétaux. Il ne s'agit pas simplement de sauver sa peau, mais de reconstituer une parcelle d'humanité, ce qu'explicite un propos d'Hushpuppy : « *Pour les animaux qu'un papa a pas mis dans un bateau, la fin du monde est déjà arrivée.* » Là encore, une autre référence, cette fois biblique, saute aux yeux : celle de l'arche de Noé. Quand bien même, le film ne donne aucune dimension religieuse à ses déluges, il cherche une plus grande ampleur dans sa façon de recueillir humains et animaux, pour les protéger de la fureur du monde.

L'éloge du recyclage

Voitures amphibies, maisons flottantes à la toiture hérissée comme un porc-épic : on trouve dans *Les Bêtes du Sud sauvage* d'étonnants modes de locomotion et lieux d'habitation. À y regarder de plus près, ces objets tout à fait inédits découlent des conditions de vie précaires. Passant autant, voire plus de temps, sur les flots que sur la route, les habitants du Bassin doivent

inventer un moyen de transport qui passe de l'un à l'autre. Prenez une vieille carcasse de voiture, retirez-lui son capot, agrémentez-la de quelques bidons, et vous obtenez un robuste canot amphibie.

De même, la grande maison flottante que toute la communauté s'active à rénover prend, avec sa toiture constellée de tiges de bois, de faux airs de galion de pirates. Voici une embarcation qui, en raison de son design si original, inspire autant la crainte que le respect.

L'aspect totalement inédit de ces éléments du décor évoque une imagerie proche de la science-fiction. À cet égard, bien que les films n'aient rien à voir, on pourra imaginer en classe une rapide comparaison entre les véhicules des *Bêtes du Sud sauvage* et ceux de *Mad Max : Fury Road* (George Miller, 2015). Mais les modes de transport et d'habitation du film de Benh Zeitlin apparaissent à la fois archaïques et futuristes. Ils sont archaïques car ils se basent sur le réemploi de vieilles carcasses de voitures ou de maisons, mais ils sont aussi futuristes, car ils ont une grande conscience de la précarité de notre monde et des exigences écologiques de celui-ci. Ces voitures-canots et ces maisons-bateaux sont à la fois des équipements hybrides, puisqu'ils mixent moyens de transport et lieux d'habitation, et totalement « propres », car composés uniquement de matériaux recyclés. De cette façon, les habitants inventent leurs propres véhicules hybrides.

Cette inventivité du recyclage avait d'emblée frappé Benh Zeitlin à son arrivée dans la région : « Je suis arrivé à la Nouvelle Orléans quelques mois seulement après l'ouragan Katrina, c'était encore une ville fantôme. J'ai commencé des auditions pour le court, et peu à peu s'est constituée autour de moi une véritable communauté, avec laquelle on a inventé un mode de production très particulier, très artisanal. Les acteurs revenaient me voir avec des éléments de décors qu'ils récupéraient dans les ruines des maisons inondées… Désormais, il était hors de question de quitter la Louisiane, d'abandonner cette famille. »

Ainsi, le tournage a pu prendre l'aspect d'un immense atelier coopératif avec les habitants de la région. Et cette façon de donner une nouvelle vie aux ruines et « objets trouvés » dans la tempête montre que le film affirme haut et fort qu'il ne se laisse pas aller au marasme du naufrage, mais trouve au contraire de nouvelles raisons de vivre et de construire après la catastrophe. En cela, les héros des *Bêtes du Sud sauvage* sont aussi, et même avant tout, des pionniers. ■

Images du naufrage

Un travail pourra être conduit en classe autour de cet imaginaire du naufrage et des naufragés. L'étude pourra se développer sur le plan littéraire (lecture d'extraits de *Robinson Crusoé*) ou pictural (examen de tableaux) et être mise en comparaison avec certains extraits du film.

① Une recherche thématique pourra être menée autour de différentes représentations de l'arche de Noé. En particulier, celles de la peinture flamande (*L'Arche de Noé sur le mont Ararat*, peint par Simon de Myle en 1570 ; *L'Entrée des animaux dans l'arche de Noé*, peint par Jan Brueghel l'Ancien en 1613) qui figure cet épisode biblique par l'évocation d'un paradis terrestre. On pourra ainsi interroger les élèves sur ce paradoxe : n'est-ce pas étonnant de représenter une catastrophe naturelle en montrant un paradis (fut-il perdu) ? Mais on pourra aussi établir une comparaison avec la façon dont *Les Bêtes du Sud sauvage* évoque la fragilité du monde vivant en invoquant des notions d'harmonie, voire de paradis, notamment dans sa toute première séquence où Hushpuppy prodigue des soins à un oiseau.

② Dans un autre registre pictural, des élèves pourront également mener une recherche autour du *Radeau de la Méduse* de Théodore Géricault, peint en 1819. Quel est le contexte historique et artistique d'une telle œuvre ? On pourra s'interroger sur les composantes de son romantisme tragique et de son lyrisme exacerbé (corps tendus appelant à l'aide, situation désespérée). Et là aussi, mettre ce type de figuration en vis-à-vis du film. Ce dernier n'exprime-t-il pas une vision opposée à celle de Géricault ? Ne cherche-t-il pas à esquiver le drame du naufrage en imaginant plutôt le temps d'après, celui de la reconstruction ? On pourra ainsi lancer une discussion sur ce qui peut rapprocher et opposer ces deux œuvres.

③ Enfin, un cours d'art plastique peut stimuler la créativité des élèves en les invitant à imaginer des transports et des habitations hybrides, dans l'esprit du film. Ils pourront travailler en dessin ou en maquette, avec des vieux jouets ou autres « objets trouvés », et inventer ainsi leurs propres « voitures du futur » ou « maisons de demain ».

Enfants dans la tourmente

Apprentissages et émancipations

Des films décisifs de l'histoire du cinéma ont choisi pour héros des jeunes enfants pris dans des contextes historiques dramatiques. Quelles résonances entre ces films et *Les Bêtes du Sud sauvage* ?

La Nuit du chasseur de Charles Laughton, 1955
© Columbia Pictures / United Artists

Filmer l'enfance est un geste courant au cinéma, mais qui prend différentes significations suivant le type de film. On peut rapprocher *Les Bêtes du Sud sauvage* de plusieurs courants de l'histoire du cinéma qui, à chaque fois, ont exprimé la nécessité de filmer le parcours d'un jeune héros ou d'une jeune héroïne dans un environnement chaotique.

Le néoréalisme : l'enfant dans des sociétés en ruines

À la sortie de la Seconde Guerre mondiale, le cinéma italien se distingue par une approche dite « néoréaliste ». Dans un monde blessé où tout est à reconstruire, le cinéma ne peut plus faire comme si de rien n'était et continuer à raconter des histoires futiles tournées en studio (d'autant que ceux du cinéma italien, Cinecitta, près de Rome, sont une création du régime mussolinien). Ce faisant, les cinéastes de l'époque (dont les deux plus importants sont Roberto Rossellini et Vittorio De Sica) s'assignent la mission de témoigner de l'état d'une société convalescente qui doit se reconstruire sur de nouvelles bases.

Prenons deux films emblématiques de ce courant : *Allemagne année zéro* (Roberto Rossellini, 1948) et *Le Voleur de bicyclette* (Vittorio De Sica, 1948), dont les personnages principaux sont deux jeunes garçons. Dans le premier film, Edmund (12 ans) erre dans les ruines d'un Berlin dévasté et doit faire face à la précarité qui assaille sa famille. Dans le second, Antonio, chômeur qui vient juste de trouver un salvateur emploi de colleur d'affiches se fait voler sa bicyclette, son indispensable outil de travail. En compagnie de son fils Bruno (7 ans), il traverse Rome dans l'espoir de retrouver sa monture. S'ensuit une improbable odyssée qui se double d'une quête de la dignité perdue pour le père et le fils. Les deux films sont tournés en décors naturels, avec des non-acteurs, tenant des rôles certes écrits mais très proches de leur propre vie. Les deux films donnent à voir les cicatrices encore brûlantes de la guerre et auscultent l'état de sociétés encore commotionnées.

Allemagne année zéro de Roberto Rossellini, 1948
© Revere film / UGC

Même si *Les Bêtes du Sud sauvage* ne s'est sans doute pas inspiré de ces films emblématiques, le geste de Benh Zeitlin retrouve quelque chose de l'essence du néoréalisme. C'est un cinéma de fiction, mais à haute teneur documentaire (beaucoup de plans sur les ruines et les conséquences de la catastrophe) et où les personnages d'enfants sont mis au premier plan. Le choix de personnages aussi jeunes n'est évidemment pas anodin, puisque, somme toute, c'est à chaque fois une société toute entière (l'Italie et l'Allemagne de l'immédiat après-guerre, comme la Louisiane de l'après-Katrina) qui se trouve aussi démunie qu'un enfant et doit réapprendre à vivre au travers de quelques gestes essentiels.

Autre rapprochement possible entre *Le Voleur de bicyclette* et *Les Bêtes du Sud sauvage* : la relation entre le père et l'enfant, placée sous le signe d'une relative inversion. En effet, dans les deux films, le très jeune enfant se montre à plusieurs reprises plus mûr et courageux que son père. Le rapport d'éducation est assez dialectique : c'est autant l'enfant qui « éduque » le père (et lui permet de devenir une vraie figure paternelle) que l'inverse.

La Nuit du chasseur : le monde sauvage d'un conte noir

Dans un registre cinématographique très différent, on peut évoquer un autre film emblématique de l'histoire du cinéma, *La Nuit du chasseur* (Charles Laughton, 1955). Ce film absolument unique dans son inspiration raconte la fuite, dans le Sud des États-Unis, de deux enfants pourchassés par un faux pasteur, incarné par Robert Mitchum. Ce dernier, ancien compagnon de cellule de leur père, est prêt à tout pour récupérer un magot caché dans la poupée de la petite fille. La grande singularité du film réside dans son mélange d'atmosphères, entre l'âpreté du film noir et l'onirisme du conte fantastique, un registre hybride tout à fait dans la tradition du Southern Gothic [*cf.* Genèse p. 4-5].

Tant dans son récit, son propos que dans sa forme, *La Nuit du chasseur* et *Les Bêtes du Sud sauvage* demeurent des films assez éloignés. Il est cependant un point sur lequel on peut les rapprocher : leur évocation du monde sauvage et le recours au bestiaire. Dans une séquence à l'onirisme envoûtant, les deux enfants de *La Nuit du chasseur* traversent une rivière dans une barque, au son d'une berceuse chantée par la petite fille (« *Once upon a time, there was a pretty fly* »), tandis que sur les rives, les animaux (araignées, grenouilles) paraissent les observer. Il s'établit ainsi une connexion, voire une connivence, entre le monde de l'enfance et celui des animaux sauvages.

Princesse Mononoké d'Hayao Miyazaki, 1997 © Miramax / Gaumont Buena Vista

Princesse Mononoké : l'enfant et les sortilèges

Enfin, il n'apparaît pas forcé d'établir un rapprochement entre *Les Bêtes du Sud sauvage* et un cinéma a priori aux antipodes de toute notion de réalisme : celui d'Hayao Miyazaki. Pourquoi et comment rapprocher un film en prises de vue réelles, et pour partie d'inspiration documentaire, de l'œuvre du plus grand cinéaste d'animation contemporain ? Plusieurs points communs sautent aux yeux. Dans *Nausicaä de la vallée du vent* (1984) comme dans *Princesse Mononoké* (1997), une très jeune héroïne va restaurer une forme d'harmonie dans un environnement menacé par le chaos, et montrer son courage en domptant les puissances inquiétantes de la nature (hordes de bêtes sauvages et dérèglements climatiques). N'est-ce pas exactement ce que fait Hushpuppy ? Voici donc ses grandes sœurs : la petite princesse Nausicaä, héritière de la vallée du Vent, l'un des derniers royaumes préservés de la surface du globe, et la princesse Mononoké, humaine élevée dans la forêt par une déesse louve. Il y a fort à parier que Benh Zeitlin a vu les films de Miyazaki (dont l'imaginaire irrigue une grande partie du cinéma hollywoodien, il n'y a qu'à voir *Avatar*), et a, consciemment ou non, raccordé la personnalité d'Hushpuppy à celles des héroïnes miyazakiennes. L'œuvre du cinéaste japonais a très vite affirmé une conscience écologique aigüe et imaginé des récits à la fois épiques et fabuleux. Ses héroïnes représentent aussi la conscience des jeunes générations face aux urgences climatiques. Leur forte empathie avec la nature les dote presque de superpouvoirs leur permettant d'être en connexion mentale avec des forces secrètes du monde sauvage. En cela, la confrontation finale d'Hushpuppy, tenant en respect les aurochs [01:18:30] est une scène on ne peut plus miyazakienne. ■

Comparatif de séquences

Pour situer *Les Bêtes du Sud sauvage* dans une filiation de l'histoire du cinéma, il est possible de demander aux élèves d'effectuer quelques recherches sur les films cités ici en exemple. Il leur apparaîtra qu'au-delà des époques et des particularités géographiques et culturelles, des films réalisés à des années d'écart et sur différents continents peuvent ainsi être mis en rapport.

① Une fois cette présentation globale acquise, il est possible de procéder à une sorte de comparaison terme à terme entre les films. Ainsi, le début d'*Allemagne année zéro* (qui suit le parcours d'Edmund dans les ruines du Berlin d'après-guerre) peut être mis en rapport avec celui des *Bêtes du Sud sauvage*. Leur dimension documentaire est-elle comparable ? Quelle est la tonalité des deux films ? Celui de Rossellini ne témoigne-t-il pas d'un plus profond pessimisme ?

② On pourra également comparer la scène de la traversée de la rivière dans *La Nuit du chasseur* avec les nombreuses scènes « maritimes » ou de « canotage » des *Bêtes du Sud sauvage*. Là encore, on interrogera les registres de ces différents films. Comment passent-ils d'une approche réaliste à une dimension plus poétique ? La longue traversée d'Hushpuppy vers le cabaret flottant [à partir de 01:08:43] n'a-t-elle pas un sens plus particulier par rapport aux autres scènes « en bateau » ? Ne joue-t-elle pas sur un registre plus onirique ? On pourra également comparer cette scène de *La Nuit du chasseur* aux quelques scènes nocturnes des *Bêtes du Sud Sauvage* dans lesquelles le souvenir de la mère agit souvent comme un élément du merveilleux [*cf.* Personnage, p. 8].

③ Enfin, on pourra comparer la façon dont Hushpuppy tient tête aux aurochs avec les scènes de *Princesse Mononoké* où l'héroïne tient tête à des sangliers et autres créatures féroces qui font trois fois sa taille. On pourra également comparer le dénouement de *Nausicaä* avec celui du film de Benh Zeitlin. Là encore, au-delà du jeu d'influences, on pourra s'interroger sur la façon dont les deux cinéastes caractérisent leurs héroïnes. Par quels moyens celles-ci deviennent-elles des sortes de super-héroïnes de l'enfance ?

Bonus
Le manifeste de Court 13

Plusieurs documents vidéos montrent la méthode de travail originale de Court 13, le collectif d'artistes dont est issu Benh Zeitlin.

Les nombreux making-of disponibles en bonus DVD ou sur Internet ont l'avantage de nous faire partager quelques secrets de fabrication d'un film aussi singulier que *Les Bêtes du Sud sauvage*. Le fait a déjà été souligné dans les pages précédentes : un tel film relève aussi de l'expérience humaine et de l'aventure collective, partagée avec les habitants de la région. Il y a un lien organique entre la fabrication du film et la façon dont Court 13 (le collectif d'artistes, réalisateurs et animateurs dont Benh Zeitlin fait partie) a choisi de s'installer en Louisiane du Sud, une région perçue par beaucoup comme trop rude et peu attractive pour les cinéastes.

Dans un long document vidéo d'une vingtaine de minutes, disponible sur YouTube (*Making of Beasts of the Southern Wild*, posté par The Creators Project[1]), Benh Zeitlin nous fait visiter le cœur névralgique de la production de son film, là où lui et son équipe se sont installés pour penser et mener le film, de ses premières idées à la fin du tournage. Cette vidéo a valeur de manifeste, que l'on peut décomposer en quelques principes primordiaux :

Établir son quartier général

C'est une station-service abandonnée qui a servi de camp de base pour l'équipe du film. Celle-ci regroupait à la fois les bureaux (pour l'écriture du scénario et la production) et les ateliers de fabrication des décors et accessoires. Si les peintres et menuisiers fabricant les décors avaient besoin d'un coup de main, ils pouvaient appeler les membres de l'équipe de production qui mettaient la main à la pâte, permettant ainsi une livraison plus rapide des décors. Pas de hiérarchie rigide dans l'équipe, mais le sens d'un effort commun au service du film. Comme le souligne le cinéaste, « on voulait que le film soit un genre d'évènement athlétique, qu'il soit physique, qu'on transpire ».

> « À La Nouvelle-Orléans, le sentiment d'urgence ne fait absolument pas partie de la culture locale. Les gens sont plutôt increvables et tenaces. »
>
> • Benh Zeitlin
> (entretien dans les *Cahiers du cinéma* n°684, décembre 2012)

Tirer parti des impondérables

Sur place, l'équipe reste ouverte à toutes les modifications jusqu'au tournage. De l'aveu du réalisateur, « le scénario n'a jamais été un document sacré » et est resté un outil de travail évolutif, se nourrissant des rencontres avec les personnalités locales. Par ailleurs, même des accidents a priori embarrassants peuvent être retournés en bénéfice pour le film. Ainsi, le pick-up personnel de Benh Zeitlin a explosé sur place. Mais au lieu de partir à la casse, la carcasse du véhicule a été récupérée et est devenue l'ossature du canot sur lequel naviguent (réellement) Wink et Hushpuppy dans les scènes maritimes. D'un pénible incident naît ainsi l'un des « accessoires » primordiaux du film, et sans doute l'un de ceux qui restent le plus dans la mémoire du spectateur. Rien ne se crée, rien ne se perd, tout se transforme !

Capture du making-of du film
© The Creators project

Inventer ses propres effets spéciaux

Dans une production hollywoodienne, les aurochs et leur férocité seraient figurés en ayant recours aux effets numériques. Les effets spéciaux des *Bêtes du Sud Sauvage*[2] quant à eux, sont nettement plus artisanaux, mais participent de la grande vérité du film. Deux techniques ont été utilisées pour figurer les attaques d'aurochs. Il s'agissait soit de grandes poupées (mais pour un nombre restreint de plans), soit de cochons noirs « déguisés ». Les animaux se voyaient affublés d'une sorte de postiche avec fourrure à poil dru et cornes de phacochères. Ils étaient ensuite filmés en train de courir sur un tapis roulant devant un fond vert. Leurs images pouvaient ainsi être incrustées devant les paysages de la Louisiane. Par un jeu d'illusion d'échelle, ils apparaissaient avec une taille nettement plus ample que leur taille réelle. Cette technique permet également de filmer en gros plan certains détails de leur anatomie (en particulier le regard) et les textures de leur pelage, conférant un troublant réalisme à la séquence de face-à-face avec Hushpuppy. ■

1 Première partie :
↳ youtube.com/watch?v=7OUM1Yy6glM
Deuxième partie :
↳ youtube.com/watch?v=SfizhwROOf4

2 Voir la vidéo promotionnelle « Aurochs » postée par le studio Fox Searchlights :
↳ youtube.com/watch?v=f0ZAcmIIfZE

Animaux et effets spéciaux

En classe, un atelier pourra porter sur le mode de représentation des animaux (réels ou imaginaires) dans les films contemporains. Les progrès des effets spéciaux numériques sont tels qu'il est presque impossible de faire la différence à l'œil nu entre un animal reconstitué en images de synthèse et un animal filmé en prises de vue réelles. Ainsi, en comparaison des aurochs des *Bêtes...*, les élèves pourront regarder des extraits de *L'Odyssée de Pi* de Ang Lee (2012), racontant comment le jeune survivant d'un naufrage doit cohabiter sur son canot de sauvetage en compagnie d'un tigre. On pourra attirer l'attention des élèves sur les ressemblances thématiques entre les deux films. Tournés la même année, ils partagent plusieurs points communs : ce sont deux contes dont les héros sont des jeunes survivants, et qui évoquent le rapport entre enfance et monde sauvage. On pourra également faire remarquer aux élèves que malgré cette proximité, les esthétiques des deux films diffèrent assez, tant les images du film d'Ang Lee sont bien plus retravaillées en post-production que celles du « réalisme magique » des *Bêtes du Sud sauvage*.

FILMOGRAPHIE

Édition du film

Les Bêtes du Sud sauvage, Benh Zeitlin, DVD et Blu-ray, ARP Sélection, 2013.

Autres films cités dans le dossier

Le Voleur de bicyclette (1948), Vittorio De Sica, DVD Films sans frontières, 2001 ; Blu-ray HD restauré, 2016.

Allemagne année zéro (1949), Roberto Rossellini, DVD, Gaumont, 2011.

Princesse Mononoké (1997), Hayao Miyazaki, Studio Ghibli, DVD 2002 ; Blu-ray 2014.

La Nuit du Chasseur (1955), Charles Laughton, DVD et Blu-ray, version restaurée, Wild Side, 2013.

Sur le web

Glory at Sea, Benh Zeitlin, (court métrage de 2008) :
↳ vimeo.com/10066407

BIBLIOGRAPHIE

- Cyril Béghin, « La vie de radeau », *Cahiers du cinéma* n°684, décembre 2012.
- Clémentine Gallot, « Déluge », entretien avec Benh Zeitlin, *Cahiers du cinéma* n°684, décembre 2012.
- Collectif, « Southern Gothic », dossier de 16 pages, *Cahiers du cinéma* n°684, décembre 2012.

SITES INTERNET

Articles

Aureliano Tonet, « Benh Zeitlin, jeune cinéaste, vieille connaissance », *Le Monde*, 19 mai 2012 :
↳ lemonde.fr/festival-de-cannes/article/2012/05/19/benh-zeitlin-jeune-cineaste-vieille-connaissance_1704117_766360.html

Aurélien Ferenczi, « Conversations cannoises #4 : Benh Zeitlin, cinéaste prodige et régionaliste », *Télérama*, 19 mai 2012 :
↳ telerama.fr/cinema/conversations-cannoises-4-benh-zeitlin-cineaste-prodige-et-regionaliste,81717.php

En anglais, une conversation entre Benh Zeitlin et la coscénariste Lucy Alibar par Christopher Boone, « *Benh Zeitlin and Lucy Alibar describe the script's evolution for* Beasts of the Southern Wild », *No Film School*, 17 juillet 2012 :
↳ nofilmschool.com/2012/07/benh-zeitlin-lucy-alibar-script-beasts-southern-wild

Vidéos

La chaîne Vimeo de Court 13 (collectif d'artistes fondé par Benh Zeitlin) :
↳ vimeo.com/court13

« *Making of Beasts of the Southern Wild* » (posté par The Creators Project en août 2012) :
↳ Première partie : youtube.com/watch?v=7OUM1Yy6glM
↳ Deuxième partie : youtube.com/watch?v=SfizhwROOf4

Chaîne « featurettes » (14 vidéos) postée par FoxSearchlight en décembre 2012 :
↳ youtube.com/playlist?list=PL6040005A3F87E791

Transmettre le cinema

Des extraits de films, des vidéos pédagogiques, des entretiens avec des réalisateurs et des professionels du cinéma.
↳ transmettrelecinema.com

CNC

Tous les dossiers du programme Collège au Cinéma sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée.
↳ cnc.fr/web/fr/dossiers-pedagogiques

DANS LE GRAND « BASSIN »

Hushpuppy, 6 ans, et son père Wink, vivent au milieu du « Bassin », un territoire du Sud des États-Unis, entre terre et marécages. Malgré les multiples tempêtes qui s'y abattent et la précarité des conditions de vie, les habitants demeurent attachés à ce lieu et font preuve d'une grande solidarité entre eux.
Mais les temps changent. Des créatures féroces, les aurochs, menacent la région et Hushpuppy doit faire face aux nombreuses défaillances physiques de son père. Ne pouvant plus compter que sur elle-même, la voilà partie pour un long périple initiatique jusqu'aux nouvelles frontières de cette rude contrée.
Signé par Benh Zeitlin, un jeune cinéaste féru des cultures populaires du Sud des États-Unis, *Les Bêtes du Sud sauvage* a été l'un des coups d'éclat de l'année 2012 (Grand prix de Sundance, Caméra d'or à Cannes, quatre nominations aux Oscars). Mais c'est avant tout un grand film épique contemporain, qui synthétise le plaisir du conte, l'acuité documentaire et la fable écologique.

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
MINISTÈRE DE LA CULTURE
MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

AVEC LE SOUTIEN DE VOTRE CONSEIL DÉPARTEMENTAL

CAHIERS DU CINEMA

Directrice de la publication : Frédérique Bredin | Propriété : Centre national du cinéma et de l'image animée : 12 rue de Lübeck – 75584 Paris Cedex 16 – Tél. : 01 44 34 34 40 | Rédacteur en chef et rédacteur du dossier : Joachim Lepastier, Cahiers du cinéma | Iconographie : Magali Aubert | Révision : Cyril Béghin | Conception graphique : Charlotte Collin, www.formulaprojects.net | Conception et réalisation : Cahiers du cinéma (18-20 rue Claude Tillier – 75012 Paris) | Achevé d'imprimer par IME by Estimprim en octobre 2017