



PISTES PÉDAGOGIQUES

Quand tu joues

■ Un film écrit et réalisé par Emma Sémeria

Produit par Travelling, Too Many Cowboys
avec le soutien de la Région Île-de-France
2024 – 9 min

Synopsis

Jojo, journaliste stagiaire, a décidé de rédiger un article pour annoncer le prochain match de l'équipe féminine de rugby de sa ville. Il interviewe alors Lydia, qui en est membre. Mais quelles sont ses véritables motivations ? Pour quelles raisons a-t-il fait le choix d'un tel sujet ?

Pourquoi montrer ce film ?

À travers ce récit tout en sensibilité, la réalisatrice raconte le trouble amoureux ou comment nos émotions et sentiments nous trahissent à travers un geste, une parole. Le jeu qui s'instaure alors entre les maladresses répétées de Jojo et les provocations de Lydia se révèle particulièrement touchant car il raconte leur part de vulnérabilité.

Mots-clés : Jeunesse – Rencontre – Rugby féminin



Emma Sémeria est une réalisatrice et productrice française née en 1994 à Paris. En 2017, alors qu'elle obtient un master 2 Recherche en cinéma à l'université Paris 1, elle réalise deux courts-métrages auto-produits, *Juin Juillet* et *Le Jour et la nuit*. *Les Enfants de la baie* sort en 2019 suivi en 2020 de *La Chamade*, sélectionné et primé dans une cinquantaine de festivals, puis diffusé en TV/VOD... Quatre autres films voient le jour : *Elle aimait la mer* (2022), *Pour ne pas vivre seule* (2023), *Le Ciel m'envoie* (2024) et *Quand tu joues* (2024). Actuellement, elle est engagée dans différents projets de fiction, dont un premier long-métrage en écriture et travaille à la conception d'un jeu vidéo avec le soutien du Fonds ICC de la Métropole de Montpellier et du Montpellier Game Lab. Depuis 2019, elle est également productrice associée pour Too Many Cowboys, une société de production montpelliéenne.

GENÈSE DU FILM

Quand tu joues est en fait un exercice, un film réalisé dans le cadre d'un atelier animé par la réalisatrice dans une école de cinéma. Ce travail est donc le fruit d'une collaboration avec des étudiants d'école de cinéma et répond à des contraintes : deux nuits, deux personnages, un huis clos, une unité de temps et un découpage en peu de plans. Mais le film a aussi été l'occasion pour la réalisatrice de poursuivre cette exploration de cette période entre « *la fin de l'enfance et le passage à l'âge adulte* » pour laquelle elle avoue avoir « *beaucoup d'intérêt et de tendresse* ». Ainsi sont évoqués le thème de la rencontre et sa passion adolescente pour le rugby féminin. Pour Emma Sémeria, cette discipline sportive souffre d'un déficit de représentation au cinéma.

« Peut-être précisément parce que le rugby est

un sport qui fait appel à des atouts que la pensée commune attribue généralement au genre masculin (*la force, le courage, la rapidité, l'esprit d'équipe et de compétition, etc.*) », comme elle l'explique dans la note d'intention du film. C'est effectivement à travers la pratique de ce sport qu'elle a dit avoir appris « à apprivoiser la douleur, à [s']affirmer ; à grandir, finalement ». Et « *grandir* », c'est justement ce que cette rencontre va permettre aux personnages. D'où l'intérêt de la réalisatrice pour ce moment de confrontation comme de révélation.



REGARD ET DÉSIR

« *Le cadre est un cache* ». A travers cette formule, André Bazin traduisait l'idée que le regard cinématographique est dirigé par la caméra et par conséquent que le regard du spectateur est guidé. Ainsi le cadre dévoile autant qu'il cache. Lorsque nous découvrons Jojo dans les tribunes, nous comprenons très rapidement qu'à travers l'objectif de son appareil photo, il observe une jeune femme qui suscite son intérêt. Par l'utilisation d'un cache et d'un fond noir, la réalisatrice nous donne non seulement accès à la vision subjective de Jojo mais également à son intimité. Pour rendre compte des sentiments éprouvés cette fois par les deux protagonistes, Emma Sémeria recourt à un autre dispositif visuel : les jeux de lumière. Lorsqu'ils se retrouvent en extérieur dans le stade, la mise au point est réalisée sur les personnages éclairés par une lumière rouge alors qu'à l'arrière-plan, le décor apparaît vert. Ce travail très singulier fonctionne comme une métaphore : le choix du rouge et du vert qui sont des couleurs primaires dites complémentaires

taires est révélateur de la complémentarité des deux personnages. Grâce à ce traitement équivalent de l'image entre Jojo et Lydia, nous comprenons que le sentiment amoureux est probablement partagé.

Comment comprenez-vous le choix de l'amorce dans les plans de l'interview ? Ou plus précisément : pourquoi la réalisatrice a-t-elle fait figurer au premier plan la silhouette de celui à qui on s'adresse alors que la caméra filme celui qui parle ? Que signifie cette présence au sein du même cadre ?



L'AMOUR EST UN SPORT DE COMBAT

Pour filmer cette relation et son évolution, la réalisatrice s'appuie principalement sur la figure stylistique du champ-contrechamp. Lors de l'entretien dans les vestiaires, la caméra isole tour à tour et de manière frontale chacun des personnages. Le ping-pong verbal entre les deux protagonistes est ainsi soutenu par cette confrontation des plans qui s'enchaînent dans un montage cut. Plus tard, en extérieur, cette même figure est utilisée mais cette fois, les personnages sont de profil. Dans les deux cas, les personnages sont filmés en gros plans.

Dans ce rapport de proximité, le spectateur passe d'un visage à l'autre, d'une émotion à l'autre. L'échange

est filmé comme un match : celui qui joue-parle a la faveur de la caméra et les répliques s'enchaînent comme dans un combat entre deux adversaires. La métaphore sportive devient encore plus explicite quand nous découvrons dans un plan d'ensemble les deux personnages sur le terrain de rugby. Cette fois, ils sont réunis dans un même cadre mais pour mieux s'affronter. Il faudra attendre le plan de fin pour que cette réunion au sein du même cadre marque la fin des hostilités.

Comment peut-on qualifier le(s) type(s) de jeu(x) auquel fait référence le titre du film ?

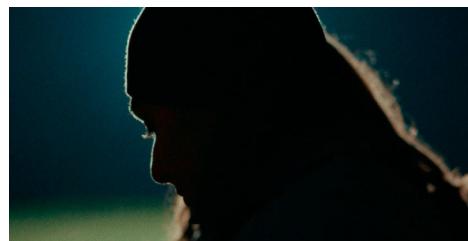


LE DÉCOR COMME LIEU DE RÉVÉLATION

Le décor est ici un élément constitutif de la narration. En choisissant deux lieux que tout oppose, la réalisatrice modifie la trajectoire de ses personnages. Enfermés aussi bien à l'intérieur de ce qu'on suppose être les vestiaires du stade que dans un cadre resserré sur leurs visages, les personnages peinent à construire un dialogue. Le stade désert de toute présence humaine leur offre un espace à occuper qui devient alors le lieu de tous les possibles. Mais un autre paramètre va être tout aussi déterminant dans l'évolution de cette relation, c'est la nuit. A la lumière crue des vestiaires succède une pénombre plus propice à l'intimité. Ainsi, c'est quand l'obscurité finit par les engloutir, quand ils disparaissent pour ne devenir que des ombres qu'ils parviennent à communiquer et à franchir la frontière du cadre qui les séparent pour enfin être réunis dans un même plan et ne former à eux deux qu'une seule silhouette. Si la compétition verbale que se lance les deux protagonistes révèle la difficulté et la pudeur à exprimer ses sentiments,

le décor, lui, permet aux corps d'habiter l'espace et au désir de se manifester.

La scène du « plaquage » est le seul plan où le décor est filmé dans un plan d'ensemble. Cette prise de distance permet aux personnages d'exister autrement. D'après vous, qu'est-ce que cela autorise ? Comment cela vient modifier leur relation ?



L'Agence Unique

Occitanie Culture

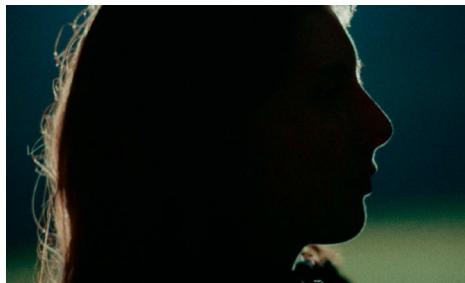
■ Action culturelle

www.lagenceunique-occitanieculture.fr

GROS PLAN SUR : LE TRAVAIL DE LA PHOTOGRAPHIE

Faire un film, c'est notamment faire un ensemble de choix techniques concernant le cadrage, le montage, la lumière, le son, etc... et ainsi élaborer son propre langage cinématographique. Tous ces choix vont construire une esthétique que les sens du spectateur vont déchiffrés, interprétés. Le travail de la photographie a une part importante à jouer dans cette création artistique. En mettant en scène son récit la nuit, Emma Sémeria sait que ses décisions concernant la manière d'éclairer les images du film vont contribuer à en élaborer la

narration. Les choix de la réalisatrice servent ainsi les émotions de ses personnages.



PROPOSITION D'ACTIVITÉ

Le traitement de la couleur permet à la réalisatrice de traduire les émotions de ses personnages. Vous explorerez ces possibilités à travers un travail photographique. Pour ce faire, vous réaliserez des portraits de vos proches. Plusieurs options s'offrent à vous. Soit lors de la prise de vue, vous les mettez en scène avec une dominante de couleur présente dans le décor, les objets, vêtements, accessoires, etc... ou vous utilisez un filtre. Soit vous intervenez une fois la photo prise en utilisant des applications qui vous permettent de coloriser les images. La couleur choisie devra raconter comment vous percevez cette personne, le lien qui vous lie à elle.

UNE ŒUVRE EN ÉCHO

Portrait de la jeune fille en feu, Céline Sciamma, 2019
Marianne doit peindre le portrait d'Héloïse avant son mariage. Cette rencontre qui n'aurait dû être qu'anecdotique se révèle des plus troublantes pour les deux jeunes femmes. À travers ce récit, Céline Sciamma souhaitait filmer une histoire d'amour mais également poser la question du regard. Effectivement, comme elle le rappelle, « aimer quelqu'un c'est le regarder » et c'est à l'aide d'une mise en scène toute en pudeur, retenue et subtilité qu'elle nous donne accès à cette relation incandescente.



© Almodéa Film

■ Texte rédigé par Candice Kokolewski, formatrice et rédactrice de cinéma.

■ Photogrammes du film © Travelling, Too Many Cowboys

