

Compétition internationale de longs métrages



Fiche réalisée par Nicolas Giuliani, réalisateur et monteur

Supa Modo

Le point de vue

Rêve et réalité

Dès le début du film, à la sortie d'une projection à l'hôpital animée par Mike, Joe et son ami Kush s'amusent à comparer les différents personnages de fiction qu'ils affectionnent : Jet Li, Jackie Chan, Batman... Comme le dit Joe, contrairement à Bruce Lee qui est « seulement un homme » et qui « est mort », « les super héros ne meurent pas. » Le film pose d'emblée ce conflit entre le réel et la fiction. Cette tension entre le rêve et la réalité constituera tout au long de l'histoire son cœur dramatique.

Il nous fait suivre le quotidien d'une petite fille de neuf ans, très malade, à qui il ne reste que deux mois à vivre. C'est l'aspect le plus dur de la réalité qui nous est présenté : celui de la maladie, de la mort, du face à face avec notre propre finitude. Mais plutôt que de travailler ces questions frontalement, le réalisateur a recours à la

fiction de façon exemplaire pour explorer la puissance de l'imaginaire d'un enfant.

Pendant une grande partie du film, cet imaginaire est un refuge car les personnages de fiction qu'affectionnent Joe, de même que sa peluche Sensei, lui permettent de s'extraire de sa dure réalité. Parfois aussi son imaginaire prend la forme onirique d'une évasion : lorsque Joe ferme les yeux ou qu'elle s'endort, elle s' imagine au milieu des arbres, une cape sur les épaules, d'une telle légèreté qu'elle semble défier la matière et la pesanteur. Son corps semble avoir quelque chose d'aérien, de quasiment éthéré, comme si elle était appelée à voler – ce qui est le grand rêve de Joe. Cette impression est construite par la mise en scène : dans ces séquences, Joe est filmée avec une grande fluidité grâce à une steadicam, qui est un

Fiche technique

Réalisation : Likarion Wainaina

Scénario :

Mugambi Nthiga, Silas Miami, Wanjeri Gakuru, Kamau Wa, Ndung'u

Interprétation :

Stycie Waweru, Marri Anne Nungo, Nyawara Ndambia, Johnson Fish Chege

Production :

One Fine Day Films, Ginger Ink Films Africa

Image : Enos Olik, Volker Tittel

Son : Florian Beck

Montage : Charity Kuria

Musique : Sean Peavers



Likarion Wainaina

Né à Moscou en 1987, il vit et travaille à Nairobi au Kenya. Il est réalisateur et directeur de la photographie pour le cinéma, la télévision et la publicité. Son court métrage Bait a été remarqué au festival de Cannes en 2016. Supa Modo est son premier long métrage.

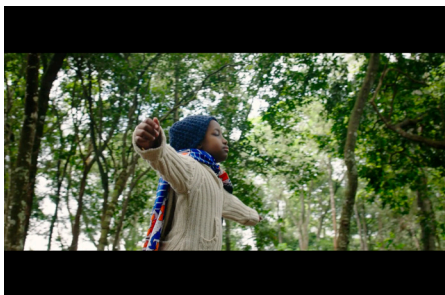


système stabilisateur de prise de vue portatif, tandis que la dimension édénique de la lumière qui filtre entre les arbres est renforcée par une bande-son constituée d'une musique planante et de bruits de la nature (vent, oiseaux...).

Les puissances de l'imaginaire

Le film ne se contente pas d'exposer cette ligne de fracture entre le rêve et la réalité. Très vite, Joe semble manifester de réels pouvoirs. Des pouvoirs inconnus, balbutiants, pas toujours efficaces, mais qui semblent parfois avoir la faculté d'agir directement sur le réel. Une première fois, en se concentrant, Joe parvient à crever le ballon d'enfants médisants. Une seconde fois, à distance, elle transperce le sac de course de sa mère. Une troisième et dernière fois, enfin, alors que les habitants du village sont occupés à la réalisation du film, Joe évite à elle seule un tragique accident en retenant de la seule force de ses bras un camion chargé d'enfants, qui était lancé dans une descente. Plus tard, face à la table de montage, Mike et Mwix, la sœur de Joe, repasseront plusieurs fois les images sans comprendre comment Joe a pu faire preuve d'une telle force surhumaine... Mais de façon très habile, le film ne transforme pas pour autant Joe en super héros. Son pouvoir naissant reste une énigme que le film ne cherche pas à entièrement déchiffrer. Il semble d'ailleurs davantage le fruit de sa foi absolue en la fiction, qu'en une quelconque dimension surnaturelle. D'ailleurs, son pouvoir n'est pas toujours efficace: elle échoue à déplacer (seule) une salière de façon télékinésique ou à stopper une voiture qui était à un doigt de renverser son ami Njuguna.

Ainsi, bien qu'elle semble avoir certaines facultés parapsychologiques, Joe n'en reste pas moins humaine, fragile, soumise comme n'importe qui d'entre nous à la réalité. Elle souffre de la fièvre, elle est sujette aux vomissements, et surtout doit faire face à la mort... Le fait que Joe reste une petite fille vulnérable renforce la dimension empathique que l'on peut



ressentir pour elle, car nous pouvons nous identifier à sa condition humaine et donc à son histoire.

Pouvoir de la fiction

Pour adoucir la réalité de Joe, Mwix a l'idée de faire croire à sa petite sœur qu'elle est dotée de grands pouvoirs. Telle une metteuse en scène, elle orchestre d'abord seule, puis avec l'aide de son complice Pato, l'épicier du village, une série de tours de plus en plus complexes et sophistiqués pour donner à Joe le sentiment de son invincibilité. Il y a une dimension profondément ludique à voir se développer ces scènes sous nos yeux, comme si nous en étions nous-mêmes les instigateurs. Car en tant que spectateur nous ne sommes pas dupes de ce qui est en train de se jouer. Nous voyons les artifices de la fiction, ses ficelles (au sens figuré comme au sens propre !) notamment lorsque Mwix fait glisser la salière à l'aide d'un fil invisible pour faire croire à sa sœur qu'elle est douée de télékinésie...

Il est courant de dire que la fiction est aussi vieille que le langage, dont l'origine est quasiment impossible à dater précisément... Sans qu'on puisse le vérifier, certains linguistes croient en une langue mère de l'humanité datant d'au moins 50 000 ans, époque approximative à laquelle les homos sapiens se sont dispersés sur toute la terre depuis l'Afrique. Si on ne peut pas dater la naissance de la fiction, on peut néanmoins faire l'hypothèse que les histoires fictives qui sont nées avec le langage (mythes, contes, légendes, poèmes...) ont permis depuis toujours aux hommes de nommer l'invisible et d'interroger notre mystère, afin de conjurer le réel, la mort, pour chercher à comprendre ce qui nous échappe.

Pourtant en créant de toute pièce ces situations qui ont pour vocation de distraire Joe, Mwix s'expose à un problème d'ordre moral que Kathryn, leur mère ne supportera pas. En ce sens, le film pose une très belle question philosophique: peut-on mentir à un enfant pour son prétendu bonheur?



Mensonge ou illusion ?

Il va de soi que la fiction est une invention. Toute la question est donc de savoir si cette invention est un mensonge ou une illusion. En effet, tandis que l'illusion est un effet obtenu par le moyen de l'art, de l'artifice ou du truquage pour créer le sentiment du réel ou du vrai, le mensonge quand à lui est une action d'altérer la réalité et d'affirmer des choses contraires à la vérité. La fiction est bien du domaine de l'imaginaire et, à ce titre, peut se révéler un mensonge dans son acception littéraire, mais on ne peut en induire qu'elle est un mensonge au sens moral, c'est-à-dire, la volonté de trahir la vérité. Et c'est notamment sur ce point que Mike puis la mère de Joe se dressent contre le projet de Mwix. Pour des raisons morales, Kathryn ne veut pas qu'on mente à sa fille, qu'on lui fasse croire des choses qui soient contraire à la réalité.

D'ailleurs, une fois que le projet de Mwix aura été découvert par la mère, Joe révélera qu'elle n'était pas dupe du manège que sa grande sœur avait mis sur pied mais qu'elle faisait semblant d'y croire pour ne plus penser à son quotidien: « I wasn't that sick girl anymore. » (Je n'étais plus cette fille malade).

C'est alors que Joe demande qu'on réalise son rêve le plus cher. Non pas de lui faire faussement croire qu'elle serait douée de super pouvoirs, mais de réaliser un film collectivement. En ce sens Joe révèle que ce qui l'intéresse dans la fiction c'est l'acte de création, pour sublimer le réel. Joe ne veut pas être passive. Elle veut agir sur le réel, comme si elle avait conscience que l'art décelait ce pouvoir que l'écrivain André Malraux appelle un « anti-destin »: une force qui témoigne de notre présence et survit à notre disparition. Dès lors, à partir du moment où Joe prend les rênes de la fiction à la place de sa sœur, elle ne produit plus un mensonge (c'est-à-dire quelque chose qui leurre en altérant la réalité) mais au contraire une vérité car son film est une forme de témoignage de ce qu'elle vit. En effet, le film qu'elle réalise avec l'appui de Mike et de tout le village est comme une métaphore de sa propre existence puisqu'il raconte le combat

de l'enfance contre un groupe de forces occultes, noires, maléfiques, qui semble être une représentation de sa maladie voire de la mort.

La réalisation du film dans le film permet aussi de montrer par quels moyens la fiction crée l'illusion d'un monde imaginaire. C'est ainsi que Likarion Wainaina révèle de façon comique et burlesque les artifices de la fabrication du film de Joe: ses coulisses, ses truquages, ses figurants (traités « d'amateurs »), son cadreur (Mike: avec sa petite caméra dv-cam), son ingénieur du son (Pato: qui perche avec une canne en bois)...

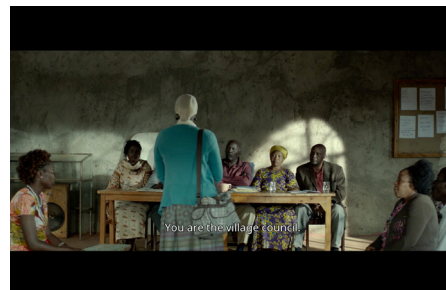
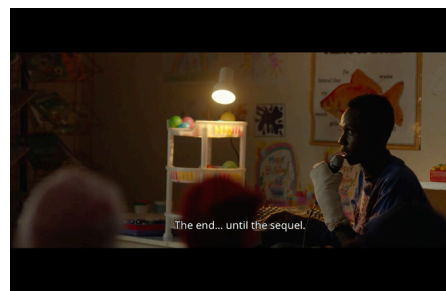
● **Ombre et lumière**

Lorsque la communauté villageoise se retrouve pour découvrir enfin le film, nous sommes sensibles à ce point de lumière qui transperce la nuit et projette sur un écran les images dont Joe avait rêvé. Comme les villageois le découvrent alors, le film de Joe a pris la forme d'un adieu qui se présente comme un hommage à la vie, à la création, aux pouvoirs du jeu et de l'imagination.

On peut d'ailleurs noter que le film propose toute une variation autour de la vie et de la mort qui trouve un accomplissement visuel dans une dialectique de l'ombre et de la

lumière. Comme on l'a déjà vu, le film que réalise Joe raconte le combat d'un groupe d'enfants contre des forces du mal qui sont habillés avec des costumes noirs. Cette lutte quasi archaïque entre la lumière et la nuit va trouver dans le film de très nombreuses occasions de se manifester: lumières diffuses qui percent entre des volets ou des fenêtres; rêves de Joe où le soleil s'invite entre les arbres; nombreuses séquences nocturnes où le réalisateur place systématiquement à dessein une lampe pour créer un contrepoint visuel... Dans ce sens il faut aussi voir le cinéma comme une représentation métaphorique de cette tension entre la lumière et l'obscurité.

Cette ambiance visuelle nous prépare à la disparition programmée de Joe, et contribue à raconter avec pudeur et gravité la trajectoire de cette petite fille lumineuse contre la maladie, l'obscurité. Dans le dernier plan, Joe vêtue avec un costume de super héros sourit une dernière fois, puis la caméra glisse lentement jusqu'à ses pieds qui décollent du sol... Pour la première fois, le réel et la fiction semblent s'être unis pour s'emparer de ce petit corps et conduire Joe dans les Cieux pour un dernier voyage.



Pistes pédagogiques

● **Le clair-obscur**

Dans la peinture, cette tension entre l'ombre et de la lumière s'appelle un clair-obscur. C'est un effet produit par la technique qui permet à l'artiste de créer des contrastes entre le clair et le sombre pour mettre en relief certains aspects de la toile, et suggérer des émotions. On pourra explorer cette technique dans de nombreuses œuvres picturales en évoquant notamment un peintre comme Georges de La Tour, exemplaire par son utilisation des bougies dans ses grands tableaux nocturnes.



Apparition de l'ange à Saint Joseph
Georges de La Tour
vers 1640
Huile sur toile, 93 x 81 cm



La Madeleine à la veilleuse
Georges de La Tour
entre 1642 et 1644
Huile sur toile, 128 x 94 cm

En cinéma, le clair-obscur permet de dramatiser l'image grâce à l'apport de l'éclairage. L'expressionnisme allemand (1918-1930) est un des courants qui a développé avec le plus d'audace la vibration de la lumière dans la brume ou la pénombre, afin d'exprimer le caractère contrasté de l'âme humaine, partagée entre le bien et le mal. On pourra se renseigner sur ce courant du cinéma ou voir des extraits de certaines œuvres majeures, comme *Le Cabinet du docteur Caligari* de Robert Wiene (1919), *Le dernier des hommes* de Murnau (1924) ou *Metropolis* de Fritz Lang (1927).



Le Cabinet de docteur Caligari



Le Dernier des hommes

Sans chercher à comparer *Supa Modo* avec ces films, on pourra se demander comment cette tension entre l'ombre et la lumière se manifeste, en tentant d'identifier ce qui s'y rapporte de façon à la fois thématique et visuelle: les forces du bien et du mal, de la vie et de la mort...

● De la performance collective à la flash mob

Pour donner le sentiment à Joe qu'elle est dotée de grands pouvoirs, Mwix crée de grandes mises en scènes collectives composées de plusieurs dizaines de figurants. C'est le cas notamment d'une impressionnante scène dans un marché ouvert. Dans cette séquence, Pato, le complice de la sœur de Joe, vole à l'arraché le sac de Mwix avant de prendre la fuite. Pour éviter que le voleur ne s'échappe, Joe pousse un cri perçant qui fige tous les passants, comme s'ils étaient devenus des statues.

En tant que spectateur, cette situation recèle un aspect fascinant et ludique. Ces dernières années une forme de performance collective digne d'une création d'art contemporain s'est

fréquemment invitée dans l'espace public: la flash mob ou foule éclair. Ces rassemblements publics consistent à réunir un groupe de personnes de manière éphémère pour effectuer une courte action (souvent une danse) avant de se disperser... Elles ont lieu dans des gares, sur des places de grandes villes, dans des aéroports... Bien-sûr le succès d'une flash mob repose sur la surprise. Personne, à part les participants qui ont fixé le rendez-vous sur le lieu choisi à l'avance, n'est censé être au courant de ce qui va se dérouler. Certaines de ces manifestations ont été filmées. On pourra en relever plusieurs types sur youtube ou dailymotion... Ces performances collectives agissent sur le réel et interrogent la part de jeu et de fiction dans nos vies. Ces rassemblements éphémères ont aussi été parfois détournés par des marques pour faire de la publicité ou par des groupes politiques pour manifester des idées ou défendre des causes comme l'environnement.

À la façon de Mwix qui crée ces situations pour Joe, on pourrait réfléchir en classe à cette notion de performance collective qui déplace la frontière de l'art et de la vie,

du réel et de la fiction. On pourrait aussi imaginer une flash mob, ou même tenter d'en créer une dans la cour de l'école (après avoir éventuellement prévenu le directeur de l'établissement...)

● La question de la maladie au cinéma

La question de l'infirmité, de la maladie ou du deuil est peu traitée par le cinéma qui redoute de parler de ces sujets durs, surtout lorsqu'il s'agit d'enfants. En faisant de son personnage principal un enfant malade, le réalisateur Likarion Wainaina interroge de façon exemplaire ces questions. On pourra évoquer d'autres films qui abordent ce sujet à travers deux genres différents: le cinéma d'animation avec *Phantom boy* d'Alain Gagnol et Jean-Loup Felicioli qui raconte l'histoire d'Alex un enfant malade qui a développé la faculté de sortir de son corps, et le cinéma documentaire avec un très beau film, *La vie est immense et pleine de danger* de Denis Gheerbrandt qui raconte le combat d'un jeune garçon dans un service hospitalier de cancérologie.