



# MY ENTIRE HIGH SCHOOL SINKING INTO THE SEA

DASH SHAW / ANIMATION / 2016 / ÉTATS-UNIS / 1H17 / VOSTF

Dash, journaliste plus qu'ambitieux de la gazette du lycée et son meilleur ami Assaf ne sont pas particulièrement populaires, mais tout est sur le point de changer. Alors qu'ils commencent à connaître le succès, Dash découvre la romance naissante entre Assaf et Verti, l'éditrice de la gazette.

Le trio se sépare et c'est lors d'une expédition dans la cave du lycée que Dash découvre un secret qui bouleverse l'ordre des choses.

## POINT DE VUE

### L'adolescence, cette catastrophe

Quel film contemporain peut se targuer de convoquer à la fois les problèmes de tout adolescent qui se respecte (acné, peur de l'avenir, rivalité entre amis, premier baiser...) et les souvenirs d'une tragédie aux résonances mondiales, le 11 septembre 2001 ? En s'ouvrant sur l'image frappante de jeunes gens qui tombent verticalement quelques secondes – un cauchemar<sup>(1)</sup> que fait le protagoniste avant de courir au lycée un matin, en un défilement de l'image cette fois horizontal qui rappelle celui de la pellicule de cinéma –, *My Entire School Sinking Into the Sea* exerce toutes les libertés du roman graphique en les transposant à l'écran. Son auteur, qui s'appelle comme son personnage Dash Shaw, est né en 1983. Il a déjà derrière lui une belle carrière d'auteur de bande-dessinée. Avec sa femme Jane Samborski (*lead animator*), il développe et adapte avec ce premier long métrage une courte histoire qu'il avait dessinée en 2009. « *Quand j'étais lycéen, dans les années 90, a-t-il déclaré dans un entretien, il y avait deux écoles principales concernant la bande-dessinée: les comics autobiographiques d'une part, et les comics d'aventure d'autre part. L'idée était de combiner les deux.* » Cette combinaison, assortie d'une pointe d'ironie envers la mode des autobiographies dessinées, donne sa forme singulière à un film qui étend les frontières de ce genre ainsi que celles du film-catastrophe hollywoodien et d'une animation

qui n'hésite pas à se frotter aux expérimentations plastiques les plus diverses.

Quel élève n'a pas souhaité, mal réveillé un lundi matin, que son école ait été engloutie ? *My Entire High School* prend ce fantasme au pied de la lettre et l'associe à l'*escape game*, jeu vidéo ou jeu de rôles consistant pour une personne ou un groupe à s'évader d'un lieu fermé. L'association de détails quotidiens à l'événement extraordinaire résumé dans le titre produit un comique diffus. Assaf vante les vertus du yoga à son camarade alors qu'il est coincé sous une lourde bibliothèque ou en équilibre instable dans la cage d'ascenseur ; des poches de sang conservées à l'infirmerie attirent les requins dans l'école envahie par l'eau du Pacifique ; la dame de service de la cantine a une combativité de *ninja*...

Le film pousse à leurs limites les caractéristiques respectives du *teen movie* et du film catastrophe, en explore les possibles et les mêle de manière parfois explosive. La musique guide le spectateur à travers les tonalités contrastées des séquences (arrivée vitaminée le jour de la rentrée qui rappelle la *sitcom*, basculement dans la peur pendant l'inauguration de l'auditorium, suspense quand les élèves grimpent à l'échelle de la cage d'ascenseur...). L'excès semble permis par le prisme déformant de la subjectivité

≥12 A PARTIR DE 12 ANS  
(CONSEILLÉ DE LA 5<sup>E</sup>  
À LA TERMINALE ET +)

SCÉNARIO ET RÉALISATION :  
Dash Shaw  
PRODUCTION : Washington Square  
FILMS, Electric Chinoland, Low  
Spark Films  
AVEC LES VOIX DE : Jason  
Schwartzman, Lena Dunham,  
Reggie Watts, Maya Rudolph,  
Susan Sarandon  
MUSIQUE : Rani Sharone



**DASH SHAW**  
Né en 1983 dans l'État de Californie, Dash Shaw commence à créer des bandes dessinées dès l'âge de 4 ans. Durant sa scolarité, il réalise des illustrations pour le supplément d'un journal de sa ville, Richmond, en Virginie. En 2005, il obtient son diplôme de l'école School of Visual Arts de Manhattan, où il se spécialise dans les bandes dessinées. Il s'essaye ensuite à l'art cinématographique, et réalise, seul, plusieurs courts-métrages d'animation pour la télévision. *My Entire High School Sinking Into The Sea* est son premier long-métrage.

FICHE RÉALISÉE PAR  
CHARLOTTE GARSON,  
CRITIQUE ET AUTEUR

(1) C'est également une prolepse, un *bond en avant du récit*, qui anticipe la catastrophe à venir.

## COMPÉTITION INTERNATIONALE DE LONGS MÉTRAGES - MY ENTIRE HIGH SCHOOL SINKING INTO THE SEA

d'un narrateur qui s'autorise, comme il le dit très tard en voix off, à « *changer l'histoire pour la rendre plus dramatique* ». Comme son auteur, il a l'ambition de devenir écrivain, et utilise à plein la licence poétique ;

très tôt, la rédactrice en chef de la gazette du lycée oppose à son imagination débordante (et mensongère) le credo journalistique : Verti félicite Assaf d'être « *factuel* » dans ses articles : « *la beauté, c'est la vérité* »,

dit-elle quand le garçon craint que ses écrits ne soient ennuyeux.

## Un teen movie pas comme les autres

Extrêmement travaillées, les couleurs de *My Entire High School* reflètent la combinaison inédite entre *teen movie* et film catastrophe. S'il y a toujours eu des personnages adolescents au cinéma (*Les Deux Orphelines*, D.W. Griffith, 1922), depuis le milieu des années 1970, la démographie du public de cinéma américain a amené les scénaristes d'Hollywood à donner au *teenager* une place centrale : le *teen movie* a fleuri dans les années 1980 avec *Ça chauffe au lycée Ridgmont* (Amy Heckerling, 1982) ou encore *The Breakfast Club* (John Hughes, 1985) et *La Folle journée de Ferris Bueller* (John Hughes, 1986), au point de constituer un genre à part entière, et d'essaimer dans la décennie suivante en séries télévisées (*Sauvés par le gong*, *Les années collège*...). Mais Dash Shaw ne s'inspire pas seulement de cette veine populaire et commerciale, il s'intéresse également au travail d'auteurs à l'univers plus personnel qui ont essaimé dans la décennie suivante : s'il emploie Jason Schwartzman dans le rôle de la voix de Dash, c'est parce que cet acteur incarnait le cancre inventif dans *Rushmore* de Wes Anderson (1998). De même, c'est Lena Dunham, créatrice et actrice de la série *Girls*, sur de jeunes colocataires new-yorkaises, qui interprète la voix de Mary.

Si le *teen movie* peut être désigné comme un genre, c'est qu'il dépasse la seule présence de personnages adolescents et a fini par acquérir une grammaire, créant un horizon d'attente du spectateur sur ses lieux (le couloir du lycée, ici parfois filmé en des travellings sur ses faux plafonds), des personnages (le cynique, comme Dash, le harceleur et dealer, comme Drake, l'intello, comme Verti...), et de situations : le trajet en car de ramassage scolaire, le bus jaune

américain connu dans le monde entier grâce aux films, occupe ici le pré-générique, et se prolonge au générique par la rotation circulaire des noms. Dans le *teen movie*, l'amitié tient une place plus importante que les premiers émois amoureux (voir *SuperGrave* de Greg Mottola, 2007, type même du *buddy movie* adolescent). Un flashback sur les souvenirs de camping de Dash et Assaf peuplés de chaussettes et de slips sales ancrent dans l'intimité des corps cette amitié qui, au début du récit, se dégrade sérieusement.

Autre trait récurrent de ce genre américain : la hiérarchie implicite entre les *freshmen* (élèves de première année de lycée, niveau troisième en France), les *sophomores* (deuxième année, comme Assaf et Dash), les *juniors* et les *seniors* (première et terminale) ; cette hiérarchie passe dans l'architecture de Tides High School, où un étage est assigné à chaque niveau. « *On est des seconde, maintenant! (...) C'est-à-dire des êtres entièrement nouveaux! (...) On est des reporters de deuxième année: les petits troisième ont besoin de nos conseils...* » : à entendre ces mots de Dash à Assaf, le pré-générique cauchemardesque peut rétrospectivement être lu comme l'expérience chaotique d'une naissance. Forts de leur expérience de lycéens de deuxième année, les protagonistes compilent un recueil d'astuces à transmettre aux nouveaux-venus. Le film est entièrement infusé par cette tradition de transmission, portée, dans un établissement de 900 élèves, par l'existence d'un journal interne, qui n'est pourtant pas à l'abri du sort de tous les journaux au temps des nouvelles technologies : « *C'est peut-être vrai que la presse papier est morte!* », concluent les deux journalistes qui n'arrivent pas à écouler leur stock.

Dans ce contexte de manque d'idées et de lecteurs, la catastrophe géologique (anticipée par le nom du lycée : Tides High, écho à *high tide*, la marée haute) apparaît comme une aubaine : finies les histoires puériles de Halloween (les squelettes dans les vestiaires de gym), l'événement est si dramatique qu'il est forcément inspirant : la manie qu'a Dash de commenter son quotidien en se transformant en héros (« *Ce sera une grande année pour notre héros et son fidèle acolyte* » ; « *Les mots de Mary s'étaient imprimés dans l'esprit de notre héros...* ») va enfin trouver un récit à la mesure de son ambition épique. Et de fait, le récit s'achève par sa mise en livre : la couverture de *Our Entire School Sinking Into the Sea* (on note le pluriel du possessif, qui marque la collaboration renouvelée entre Assaf et Dash redevenus amis) porte mention de l'éditeur réel de BD Fantagraphics, celui de Dash Shaw, l'auteur et cinéaste. La dimension initiatique du *teen movie* est doublement réalisée, du point de vue amoureux (le baiser d'Assaf et Verti, le regard entre Dash et Mary en haut de la structure en métal), comme de celui de l'acceptation de soi (Verti qui dépasse sa phobie de la gym et de la vie en société grâce à la souple Mary, utilisant sa culture « d'intello » pour décupler ses capacités physiques – elle mentionne l'écrivain féministe Gertrude Stein avant de s'élaner vers la seule issue possible). Enfin, comme dans plusieurs grandes œuvres littéraires, l'arc narratif accomplit une boucle sur sa propre création, répondant à l'angoisse adolescente sur l'avenir professionnel (les écrivains en herbe ont même le plaisir de lire la critique de leur œuvre dans le *Timez*, évident ersatz du *New York Times*).

## L'animation tous azimuts

Comme son héros, le film revendique toutes les extrapolations : l'animation permet de porter haut les couleurs de la subjectivité. Le paradoxe technique du film tient dans son usage virtuose du « système D » : entièrement storyboardé, il ne laisse rien au hasard dans son processus de production, mais ses dessins sont effectués à la main, les images peintes principalement à l'acrylique (la trace du pinceau est visible, par exemple à l'arrière-plan dans la scène de regroupement au réfectoire, au milieu du film). Les déplacements des personnages s'opèrent souvent « à plat », latéralement. D'autres techniques sont également employées : papiers déchirés ou froissés (dans l'incendie de la bibliothèque), photographie (le coton-tige), feutre et fusain, peinture qui coule et encre diluée dans l'eau



lorsque le lycée commence à sombrer, traits de crayon de couleur (pour le bâtiment du lycée, par exemple) ou aquarelle (les montagnes à l'arrière-plan). « *Même les choses qui ressemblent à des effets spéciaux comme les effets de lumière liquide, ce sont des choses qu'on peut déjà voir dans des vieux films d'animation comme ceux de Ralph Bakshi* », précise Dash Shaw. Différents

degrés de stylisation se succèdent : la naïveté du dessin des personnages (gros traits noirs, points pour les taches de rousseur de Mary et hachures pour la barbe du proviseur) côtoie des séquences en silhouette<sup>(1)</sup> (la fuite des élèves vers les étages supérieurs, qui reprend dans la direction inverse, gauche-droite, la course du début de Dash vers son lycée), des angles inhabituels (la plongée verticale sur la casserole peu ragoûtante de la cuisinière) et des digressions infographiques (plan du lycée indiquant le trajet des élèves qui tentent de s'échapper, le dessin des poumons). Une progression vers l'abstraction culmine dans les fleurs qui s'ouvrent sur fond noir après le sauvetage des survivants, ouvrant à l'épilogue.

(1) Ouvertement inspirées des films en papier découpé de Lotte Reiniger (*Les Aventures du prince Ahmed*, 1926).

## Une violence stylisée



Le mélange de couleurs chatoyantes et de situations violentes est détonant. Si le récit s'apparente à l'archétype du film-catastrophe, comme *L'Aventure du Poséidon* (Ronald Neame, 1972) dans lequel un groupe de passagers mené par un pasteur tente de survivre en haute-mer à la lame de fond qui ravage leur navire de croisière, la beauté chromatique (qui ménage des effets de lumière : Assaf est bleu et Dash rouge lorsqu'ils sont suspendus dans la cage d'ascenseur) permet dans un premier temps de masquer la crudité des situations : quand le sang apparaît, la première blessure est traitée comme anodine par Assaf et Dash (une coupe sportive tombe sur un élève dans le couloir : « *Dégueu!* » lancent-ils dégoûtés). La violence décuple quand la trop populaire (et conformiste) Gretchen, dévorée par les requins en un souvenir des *Dents de la mer* (Steven Spielberg, 1975), inaugure une série de morts, par noyade (les corps verts qui flottent), chute (le champion sportif Brett Daniels démantibulé), électrocution (le sacrifice héroïque du principal qui avait causé la catastrophe). Certains survivants sont cruellement marqués (les élèves de terminale brûlés dans l'explosion au gaz de leur étage se masquent le visage d'un foulard) ...

La représentation de la violence dans une forme que le spectateur associe habituellement à des sujets plus légers s'inscrit dans une veine récente de renouvellement du dessin animé dont l'origine est à chercher chez les grands cinéastes d'animation japonais et l'un des spécimens récents, *Valse avec Bachir*, de l'Israélien Ari Folman (2008), « documentaire » animé inspiré des souvenirs de l'auteur, enrôlé très jeune dans la Guerre du Liban. Dans *My Entire High School* et *Valse avec Bachir*, les effets de montage empruntés au cinéma d'action (film-catastrophe et film de guerre respectivement) accélèrent le rythme et réinsufflent un réalisme de l'expérience : quand le lycée vacille, l'écran se sépare en plusieurs morceaux, le *split screen* devient apocalyptique. Le mouvement initial de la chute, un panoramique vertical descendant,



revient pour traduire la noyade partielle du bâtiment, combinée à son « contraire », l'incendie, révélé dans un travelling latéral.

Ce n'est pas un hasard si c'est au moment le plus angoissant du film – la quasi-noyade de Dash – que le film livre ses images les plus abstraites (*voir piste pédagogique ci-dessous*). Si la mort a des aspects de vision psychédélique, remonter à la surface, c'est accepter le visage banal des autres, ennemis ou amis, saisir la poignée de main du copain imparfait, un peu envié, un peu détesté en même temps qu'aimé. De

même que le livre d'Assaf et Dash recueille une critique mitigée dans le journal et un commentaire doux-amer de Lunch Lady Lorraine (« *C'est ringard à souhait, mais j'ai adoré* »), *My Entire School Sinking Into the Sea* suggère avec un récit apocalyptique et une animation en surrégime que la dure tâche qui consiste à grandir a une fin lumineuse, une échappatoire possible – à la condition qu'on en prenne toute l'ampleur et que l'on accepte d'être authentiquement ébranlé.

## PISTES PÉDAGOGIQUES

### L'art brut

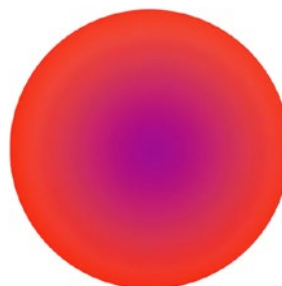
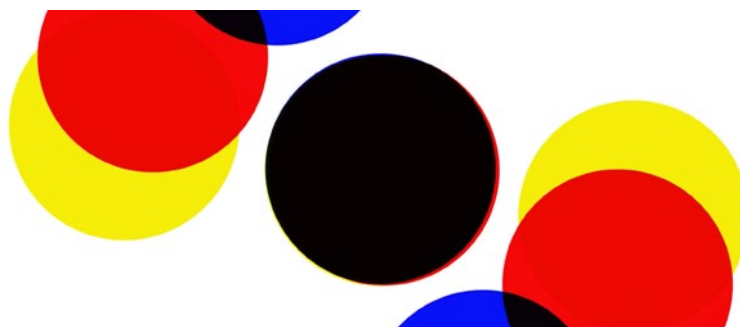
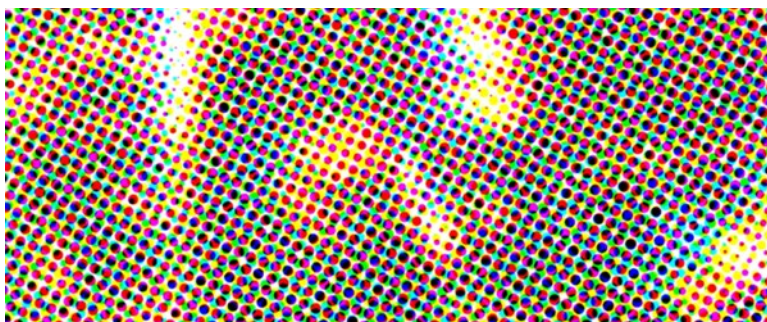
Parmi ses inspirations multiples, Dash Shaw revendique celle d'un courant du dessin d'animation japonais, le *heta-uma* (littéralement « mauvais-bon ») qui s'oppose au manga classique. Cet art d'avoir du talent sans le montrer se traduit dans *My Entire School...*

par une approche délibérément maladroite du dessin : gros traits ou surfaces colorées à grands traits. Cette marque d'humilité révèle aussi le processus de fabrication. Elle peut aussi suggérer l'aspect psychologiquement « pas fini » des ados. On pourra suggérer

aux élèves de dessiner une bande relatant un grand événement de leur vie, ou de l'Histoire, en un style délibérément rudimentaire. En quoi le contraste est-il fécond ?

### Mourir: une abstraction ?

Le tournant vers une plus grande abstraction s'opère à un moment-clé du récit : quand Dash manque de se noyer, il feuillette un album dont les pages représentent les portraits de ses camarades, Assaf, Verti, Mary ; les pages s'arrachent et reviennent à l'abstraction de leurs traits, qui se muent en vagues qui l'engloutissent. L'effet photographique de miroitement multicolore psychédélique, figurant l'espace sous-marin, cède le pas à des pixels de plus en plus rapprochés, jusqu'à un cercle unique qui, une fois l'animation « normale » revenue aux personnages dessinés, laisse son empreinte dans une ouverture à l'iris. « *Mourir maintenant, ce serait absurde : on a notre premier jet à écrire !* » : de retour parmi le groupe des survivants, Dash revient à la fois au dessin figuratif et à son désir d'écriture. L'évocation de cette séquence avec quelques photogrammes permettra de parler de la tension du film vers l'abstraction, qui dépasse la seule ornementation, ou l'exercice de style. Mourir, c'est plonger au cœur de l'image, de ses éléments constitutifs (le trait pour le dessin, le point pour le film), et peut-être, s'y perdre et ne plus pouvoir raconter.





## L'émo (anima) tion

Quand Dash apprend que Verti a commandé un article en solo à son ami et coauteur Assaf, il est fortement affecté. La portion de son visage qui apparaît en insert (très gros plan), autour de ses yeux, est entièrement rouge. Un flocon de neige apparaît sur son front, avant un fondu enchaîné sur la neige tombant sur le lycée, ellipse temporelle de l'automne à l'hiver : la

« faille » qui « ébranle les fondations » du lycée, comme le dit Dash en voix *off*, est aussi une faille émotionnelle pour lui. Le travail d'animation, de la couleur aux effets de montage, traduit ce qu'il ressent de manière expressionniste. On pourra repérer avec les élèves d'autres moments où les changements de la forme prennent en charge les émotions, comme lorsque Assaf et Verti,

en s'embrassant sur la bouche, changent de couleur. On comparera ces moments aux *cartoons* frénétiques de Tex Avery (quand Wolfie, le loup, s'entiche d'une jeune femme et se met dans tous ses états) et au *pitch* de *Vice-versa* de Peter Docter et Ronaldo del Carmen (2015).

## Les excès du teen movie: *Carrie* et *Spider-Man*

On pourra montrer aux élèves le début du film *Carrie au bal du diable* de Brian De Palma (1976) dans lequel l'héroïne, adolescente, découvre ses premières règles en même temps que ses pouvoirs, et/ou la séquence

de *Spider-Man* (Sam Raimi, 2002) qui montre le héros, Peter, découvrant les siens après avoir été piqué par une araignée. Les transformations normales du corps adolescents font l'objet dans ces films de représenta-

tions fantastiques. La situation apocalyptique du lycée de Tides High s'inscrit dans une telle représentation des bouleversements de l'adolescence. On discutera avec les élèves de la pertinence de ces métaphores.

## Écriture critique

A la fin du film, le quotidien *Timez* regrette que le livre *Our Entire School Sinking Into The Sea* « finisse par rester en-deçà de sa grande ambition ». En quoi

peut-on en dire autant du film ? Les élèves les plus critiques envers le film rédigeront un compte-rendu à charge mais argumenté.

