

HÉLIER CISTERNE

Vandal



L'AVANT FILM

L'affiche	1
VANDAL(e), et fier de l'être	
Réalisateur & Genèse	2
Héliel Cisterne, hors des chemins tracés	

LE FILM

Analyse du scénario	4
Les gaffes du graffeur	
Découpage séquentiel	7
Personnages	8
Graffeurs de nuit	
Mise en scène & Signification	10
Géographie du graffiti	
Analyse d'une séquence	14
La révélation du graff	
Bande son	16
La musique des émotions	

AUTOUR DU FILM

Le graffiti vandale au cinéma	17
Du graffiti au Street Art	19
Bibliographie & Infos	20

Les dossiers ainsi que des rubriques audiovisuelles sont disponibles sur le site internet : www.transmettrelecinema.com
Base de données et lieu interactif, ce site, conçu avec le soutien du CNC, est un outil au service des actions pédagogiques, et de la diffusion d'une culture cinématographique destinée à un large public.

Édité par le : Centre national du cinéma et de l'image animée

Conception graphique : Thierry Célestine – Tél. 01 46 82 96 29

Remerciements à : Muriel Vincent et Bernard Kuhn

Impression : I.M.E. BY ESTIMPRIM
ZA de la Craye – 25 110 Autechaux

Direction de la publication : Idoine production,
8 rue du faubourg Poissonnière – 75 010 Paris
idoineproduction@gmail.com

Achevé d'imprimer : septembre 2016

SYNOPSIS

Chérif, 15 ans, vient de commettre un nouveau délit. Sa mère (divorcée), avec qui il vit, est débordée. Décision est alors prise, en accord avec une juge pour enfants, de « recadrer » l'adolescent instable, en l'envoyant dans la famille de sa tante à Strasbourg, là où vit également son père Farid, ouvrier en bâtiment, qu'il n'a pas vu depuis quatre ans. Accueilli chaleureusement par sa tante, Chérif est en revanche prévenu par son oncle, qui l'a inscrit en CAP maçonnerie, de se tenir à carreau. Hélas, une bagarre, à laquelle il est mêlé dans son nouveau lycée, hypothèque vite ses chances de rachat, et entraîne quelque tension avec son oncle, et à l'école.

Un soir, son cousin Thomas, graffeur depuis quatre ans avec une bande de copains baptisée ORK, l'invite à assister à la réalisation nocturne d'un immense graffiti. Chérif est sous le charme, et poursuit bientôt son initiation en participant notamment à la destruction d'une fresque signée Vandal, sorte de super-graffeur dont le style et la présence d'œuvres sur les meilleurs « spots » de la ville excitent la jalousie des ORK. Pendant ce temps, Chérif tombe amoureux d'Élodie, une camarade de classe, qu'il invite dans le repaire secret des ORK. C'est alors qu'une partie de la bande surgit et chasse le couple hors des lieux, marquant la rupture de Chérif avec son cousin et le groupe. Durant son stage sur le chantier de construction où travaille son père, Chérif aperçoit la planque de Vandal du haut d'une grue. La nuit venue, l'adolescent part en repérage, et file le mystérieux graffeur jusqu'à la gare de triage où celui-ci semble avoir le projet de « commettre » une œuvre. Par loyauté, Chérif transmet l'information aux ORK qui décident de démasquer Vandal. Au cours de la traque nocturne, ce dernier, monté sur le toit d'un wagon, touche une caténaire et s'électrocute.

Vandal alors plongé dans le coma, les ORK se sabordent en repeignant les murs graffités de leur planque. Mais, Chérif, rongé par la culpabilité, entreprend de graffer une haute paroi de la ville du nom de « VANDAL » au cours d'une nuit (cathartique) débouchant sur une aube nouvelle...

L'AFFICHE

**VANDAL(e),
et fier de l'être**

Un adolescent, tout de noir vêtu, est assis haut perché sur le large rebord d'un mur. Seul, l'air maussade, il a l'esprit et le regard ailleurs, tournés vers l'extérieur (droit) du cadre. Derrière lui, tapissant la moitié droite et verticale de l'affiche, le ciel bleuâtre d'une aube naissante fait ressortir sa silhouette sombre. À ses pieds, des toits et terrasses d'habitations plongés dans une demi-pénombre.

Le mur, où est assis le garçon, remplit l'autre moitié (gauche) de l'affiche. Deux énormes graffitis en recouvrent la surface, l'un en bas, l'autre en haut. Barrant toute la largeur de l'affiche, le titre du film – « **VANDAL** » sans « e » final – occupe une partie de la moitié inférieure de ses grandes lettres blanches, surmontées de la liste des acteurs mêlant quelques noms connus (Jean-Marc Barr, Ramzy, Marina Foïs...) à d'autres inconnus (Zinédine Benchenine, Chloé Lecerf). Sous le titre, viennent enfin le nom du metteur en scène, un complément de rôles secondaires et la liste technique du film.

L'affiche de *Vandal* se divise donc en deux moitiés verticales quasi égales. À gauche, le mur et ses graffs rouges sortant des limites du cadre ; à droite, les tons bleutés des habitations et du ciel à l'infini. Chaud-froid, visible-invisible, ouverture-fermeture. Son point d'unité esthétique : le mur, le béton, les toits des immeubles et les graffitis affichent l'univers urbain comme espace réel et imaginaire du film. Et la pratique du graffiti comme cœur de son action. La force graphique de l'image s'appuie à la fois sur la verticalité des lignes (du lettrage du titre, des arêtes et pans de mur, etc.) et la position aérienne du garçon (accentuée par la légère contre-plongée) pour dire la spécificité d'un art qui s'apparente souvent à un exercice d'équilibre défiant l'apesanteur et la mort, et qui acquiert d'autant plus de prestige qu'il s'expose dans des endroits, des « spots » inaccessibles.

Le lien entre l'adolescent (portant un *sweater* à capuche comme marqueur de délinquance), les graffitis et le titre *Vandal* apparaît



évident. Il *doit* être l'auteur des « déprédations » – selon l'acception du mot « vandale » – peintes à la bombe aérosol sur les murs de l'édifice à ses côtés. Doté d'un sens critique, le mot « vandale » (insistons, avec son « e ») placerait donc le titre du côté de la loi et des censeurs. Or, la caducité de la voyelle finale apparaît ici comme une récupération, un détournement du mot par l'auteur même du vandalisme, qui a pour effet de désamorcer l'ostracisme dont il est la cible. Ce mot (le fameux « blaze », ou pseudonyme du graffeur) résonne ainsi comme une revendication identitaire, un cri de défiance de l'artiste de la rue adressé aux autorités.

Précisons que cette affiche est le résultat d'un montage photographique tiré de l'avant-dernière image du film (qui lui donne son titre, et qui est ici inversée dans le sens gauche-droite identique à l'élan graphique de certaines lettres du mot « **VANDAL** »). L'affiche est ainsi chargée de l'optimisme final du film, là où Chérif domine la ville, le regard tourné vers son avenir, auteur apaisé du graff qui le désigne comme le possible successeur de Vandal, son double imaginaire à qui il rend hommage.

PISTES DE TRAVAIL

- Distinguer les deux moitiés de l'affiche (paysage, couleurs, obscurité, ouverture/fermeture, etc.). Souligner la verticalité des lignes. Quelle idée du graffiti et de sa pratique supposent-elles ?
- Décrire le personnage central. Vêtements ? Attitude ? Expressions du visage ? Regard ? Justifier sa présence sur le toit. Liens avec les graffitis ? Interroger le sens du titre. Justifier l'absence de la voyelle finale. Commenter le graphisme des lettres.

RÉALISATEUR GENÈSE

Héliier Cisterne, hors des chemins tracés

Filmographie

- 2003 *Dehors* (CM)
- 2006 *Les Deux vies du serpent* (MM)
- 2008 *Les Paradis perdus* (CM)
- 2011 *Sous la lame de l'épée* (CM)
- 2013 *Vandal*
- 2015-16 *Le Bureau des légendes*
(série Canal+ – 5 épisodes)
 - Épisode 4 (Saison 1)
 - Épisode 5 (Saison 1)
 - Épisode 10 (Saison 1)
 - Épisode 9 (Saison 2)
 - Épisode 10 (Saisons 2)



Les Paradis perdus.



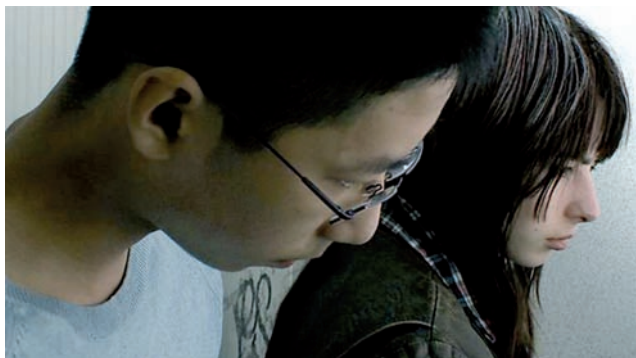
Héliier Cisterne est né en 1981 dans le Lot. En 1996, après le choc esthétique de *Crash* (David Cronenberg), il décide de passer un bac littéraire à Brive-la-Gaillarde pour son option cinéma. Ce cinéphile, féru de culture américaine, entreprend ensuite des études de philosophie à l'université Paris VIII (Saint-Denis), où il rencontre Katell Quillévéré qui devient sa partenaire à la ville comme « à » l'écran – la réalisatrice de *Suzanne* (2013) et *Réparer les vivants* (2016) est en effet coscénariste de *Vandal*.

Vandal en gestation

À 22 ans, Cisterne tourne un premier court métrage très remarqué, *Dehors*, adapté de la nouvelle de Prosper Mérimée, *Mateo Falcone*. Le film, qui place un enfant face au choix de cacher ou non un homme poursuivi par les gendarmes, interroge déjà la question de la traque et le rapport du jeune face à la loi. En 2006, son moyen métrage, *Les Deux vies du serpent*, dresse le portrait d'un adolescent de 17 ans qui, au cours de l'été, déserte la maison familiale pour retrouver ses amis au bord d'une rivière. Deux ans plus tard, ce sont encore les sujets de la jeunesse indomptable, de la fuite et de la clandestinité que l'on retrouve dans *Les Paradis perdus* (Prix Jean-Vigo 2008). L'action se déroule pendant les événements parisiens de Mai 68. Des parents inquiets emmènent leur fille à la campagne. Or, celle-ci, désireuse de repartir, embarque en catimini dans la voiture de son père qui doit lui-même regagner Paris. En 2011, Cisterne tourne un troisième court métrage, *Sous la lame de l'épée*, qui annonce *Vandal*. Tom, 16 ans, abrite derrière son extrême discrétion une farouche activité de graffeur du métro parisien. Une adolescente rebelle de sa classe attire son attention...

Au cours de ses années de formation où il tourne encore quelques clips, et apparaît comme acteur dans *L'Hiver dernier* de John Shank (2011), Cisterne réunit près de lui une petite équipe de collaborateurs et amis fidèles, tels que le producteur Justin Taurand, les scénaristes Nicolas Journet et Gilles Taurand, et le directeur de la photographie Hichame Alaouié (avec qui il tourne également quelques épisodes de la série

de Canal +, *Le Bureau des légendes*, en 2015). Sa cinématographie s'élabore autour des thèmes tumultueux de l'adolescence, qui est une période, un « espace tiraillé dans tous les sens », déclare le jeune cinéaste¹. Tiraillé par la famille, l'école, le groupe, l'amitié, les désirs, et de nombreuses déchirures – l'adieu à l'enfance, l'angoisse de grandir, la transgression des lois, la rage de vivre –, toutes violences ressenties dans la chair, et dont témoignent les titres de ses œuvres. « Loin d'être léger et insouciant, ce moment est aussi travaillé par des rêves et des fantasmes qui permettent de repousser le quotidien. Et, la meilleure manière d'y parvenir, précise-t-il, est de se projeter dans l'interdit, le romanesque et le mythe du super-héros que le graffeur, individu double inventé par les jeunes à la fin du XX^e siècle, incarne parfaitement. »²



Sous la lame de l'épée.

Écriture et graphisme de *Vandal*

Le graff n'a pas été la première option scénaristique de *Vandal*. Initialement, Cisterne pense « raconter le quotidien d'un ado qui dérobe un costume qui le protège, mais qui lui colle de plus en plus à la peau, le dévore... Puis, je me suis demandé en quoi cette figure d'un super-héros adolescent pouvait prendre corps dans le monde d'aujourd'hui. Assez naturellement, avec Nicolas Journet, l'un des coscénaristes, nous sommes arrivés à la figure du graffeur qui, comme un super-héros, hante la ville sous un nom d'emprunt et agit souvent masqué pour ne pas être identifié. »³ Remettre le thème du graff sur le métier pour son passage au long métrage fait courir le risque d'une radicalisation. Or, d'emblée, Cisterne choisit en concertation avec son coscénariste d'écarter l'image criminelle du graffiti et de favoriser la « dimension romanesque et lyrique propre à l'adolescence »⁴, déjà présente dans ses films précédents. Comme Chérif dans le film, le cinéaste est certes sensibilisé à la présence des tags et graffitis sur les murs des villes, mais il n'a qu'une connaissance sommaire de l'univers nocturne du graff, de sa clandestinité, de ses codes et de son esthétique. Il songe cependant orienter les fresques de *Vandal* vers le style des graffeurs « qui ont poussé loin la calligraphie et le travail sur le lettrage »⁵. La production l'oriente alors vers Lokiss, figure emblématique du graff parisien⁶. « La création murale, déclare celui-ci au sujet de *Vandal*, a dû être effectuée sur un temps court et la pression était grande. Aussi grande que la dimension des nombreux murs à peindre... *Vandal* est un personnage qui n'est pas moi. J'ai donc fait "jouer" mes peintures dans le sens d'un caractère et d'une attitude transgressive, dont je me sens plus ou moins proche [...]. Le travail de la lumière, avec un tournage la plupart du temps nocturne, a aussi beaucoup apporté. Sachant que l'éclairage se ferait avec une simple lampe de poche, j'ai peint de manière très contrastée. »⁷ Le Strasbourgeois Pisco Logik et le Parisien Orka du collectif El Cartel interviennent, quant à eux, dès l'écriture du projet

pour déjouer les invraisemblances scénaristiques. Chargés ensuite de la conception des esquisses, tags et graffitis de la bande des ORK, ils dirigent les jeunes acteurs, et les initient à l'usage de la « bombe » de peinture. Les scènes de nuit (parfaitement légales) s'étalent alors sur deux semaines, de 20 heures à 6-7 heures du matin.

Casting et tournage de *Vandal*

Tourné à Strasbourg, Schiltigheim et Bourg-en-Bresse au printemps 2012, le film réunit une troupe d'acteurs professionnels (les adultes) et amateurs (les adolescents). L'idée du cinéaste est simple et efficace : faire de la différence de jeu – maîtrisé et « prévisible » pour les représentants de l'autorité, fragile et rugueux pour les jeunes « sans expérience » – une ligne de démarcation entre les deux « points de vue ». Une exception cependant : Émile Berling (Thomas), sur l'expérience cinématographique duquel Cisterne veut fonder la roublardise de son personnage (élève et fils modèles le jour, graffeur vandale la nuit).

Le personnage féminin de Snoop de la série américaine *The Wire* (milieu des années 2000), qui a profondément marqué le réalisateur, sert de modèle au jeu « masculin » de Chloé Lecerf (Élodie). Découvert comme elle lors d'un casting sauvage (long de 10 mois), Zinedine Benchenine (Chérif) est retenu parce qu'il « porte en lui beaucoup de violence, qu'il est capable aussi d'une profonde gentillesse et d'une grande sincérité. »⁸ Pendant le tournage, le cinéaste mène avec Hichame Alaouié une intense réflexion sur les scènes nocturnes, très nombreuses dans *Vandal*. Il s'agit pour eux d'éviter l'écueil du filmage en numérique, et la surdéfinition des images, souvent trop sombres ou trop claires. En rectifiant la luminosité, les deux hommes veulent ménager les contrastes et la palette du clair-obscur, pour ainsi « redonner » à la nuit sa tonalité et son mystère. « L'esthétique du graffiti, qui est une pratique très nocturne, a beaucoup nourri le travail sur l'image. Le livre *Backflashes* de Ruedione a été un de nos repères sur ce sujet. Avec Hichame Alaouié, le chef opérateur, on a travaillé la matière de la HD en cassant sa capacité à surdéfinir et à tout rendre clair, on voulait revenir à quelque chose de plus primitif dans ces espaces »⁹.

Tourné caméra à l'épaule sans les tics habituels du cinéma contemporain, le film trouve son écriture définitive au montage que Cisterne pousse au rythme sec, tranché, brutal, pour « casser les transitions narratives et épouser le cheminement mental de Chérif »¹⁰, pour marquer également la frontière entre la réalité du jour et la fantasmagorie des nuits graphiques. La « couleur » spatiale du film, ses nuances de sensibilité et sa fragmentation territoriale passent enfin par le choix d'une BO nuancée, comme expression de la petite musique intime des personnages, entre hip-hop (au diapason du caractère d'Élodie) et sonorités électroniques (modulant les états émotionnels de Chérif).

1) *Libération*, le 8 octobre 2013.

2) *Ibid.*

3) Dossier de presse du film.

4) *Ibid.*

5) *Ibid.*

6) cf. Partie « Infos », p. 21.

7) *20 minutes*, 8 octobre 2013.

8) Dossier de presse du film.

9) *Ibid.*

10) *Ibid.*



ANALYSE DU SCÉNARIO

Les gaffes du graffeur

Faux départ (1-2)

Tout débute mal. En deux séquences succinctes, Hélier Cisterne postule d'une sociologie en capilotade, et d'un portrait d'adolescent en délicatesse avec les lois, qui nous font craindre une énième variation sur le thème de la jeunesse délinquante. Les marqueurs sont là : le mineur d'origine maghrébine en rébellion, qui s'ennuie, tourne en rond dans une vie sans repère et déjà menacée par la récidive du vol de véhicule au volant duquel il hurle son mélange de plaisir et de colère en amorce du film. Face à lui, une mère démunie, un beau-père abhorré, un père absent, lointain, ignoré. Pour édifiante qu'elle soit, cette ouverture « fermée » n'est ni le point d'ancrage ni le point de départ de la fiction. Elle en constitue le prologue, à l'aune duquel le film devra être relu, le parcours du héros évalué. C'est ici une jauge dramaturgique, un état des lieux psycho-sociologique, une (double) scène-cadre éclairant le projet du film, qu'il est important de fuir pour « faire son cinéma », inventer de nouvelles images. Ainsi, le réalisateur et coscénariste Hélier Cisterne, en provoquant l'exil de Chérif, se détourne-t-il de tout ce que ces deux séquences liminaires annoncent de convenu de l'adolescence en révolte. En déracinant son héros, il se coupe du naturalisme dans lequel son avant-propos plonge ses racines et offre à son protagoniste, autant qu'à son film, la promesse d'une nouvelle ouverture, l'horizon d'une aventure romanesque inédite.

Acte fondateur (3-8)

La fiction parfaitement linéaire de *Vandal* débute donc avec le départ de Chérif pour Strasbourg. Toutefois, si le garçon affiche ostensiblement sa rupture avec son ancien cadre – jeter son portable aux toilettes apparaît comme un acte hautement subversif, l'expression d'un rejet indépassable pour un adolescent d'aujourd'hui –, son recadrage (envisagé par la juge, 2) ne saurait se réduire au seul changement d'encadrement humain, social et géographique. Très vite, celui qui se montre assez naïf pour faire étalage de ses talents de pickpocket face à son oncle, se heurte à nouveau aux adultes et à l'autorité qu'ils représentent. Défiant envers un père déficient (6), il essuie des remontrances de la part de son professeur de maçonnerie (7) et de son oncle (8). La bagarre qui éclate entre lui et un autre élève de sa classe entame rapidement la possibilité d'une greffe réussie en terre alsacienne.

La répétition du même est seulement enrayée par l'entrée en scène de son cousin Thomas, et ce pour les mêmes raisons qui ont jeté d'emblée le discrédit sur lui aux yeux de son oncle : son aptitude à l'escamotage ou tour de passe-passe que Chérif



enseigne à son cousin dans le secret de sa chambre. Chérif l'ignore, mais sa démonstration a valeur d'examen de passage aux yeux de Thomas. Elle soude l'amitié des deux cousins, et constitue l'acte fondateur de l'intrigue (5). Sans adulte-référent ou modèle en qui s'identifier, Chérif trouve bientôt en Thomas un relais, un guide. Pour autant, cette bifurcation narrative ne remet pas le garçon dans ce que l'on pourrait appeler le *droit* chemin. Chérif emprunte bientôt une voie étroite, toute en lignes brisées comme celles du graff qui lui tient lieu de cap, le faisant passer des zones méphitiques de la délinquance à l'espace de l'illégalité, fût-elle créatrice d'œuvres d'art.



Inscription dans le *Street Art* (9-16)

C'est par conséquent autour du goût partagé de la duplicité et du secret que la complicité des cousins s'échafaude. Dès lors, se met en place une dramaturgie fondée sur le double registre du jour et de la nuit, passant alternativement de l'un à l'autre et mêlant tensions et ruptures. Registre réaliste du jour avec ses conflits ordinaires (l'école, la famille) ; registre fantastique de la nuit avec ses frissons magnifiques (la transgression), ses dangers (la police, l'accident), son exaltation artistique. Entre les deux : Élodie, qui autant que le graff, représente un territoire obscur, inconnu, inquiétant, que Chérif désire et cherche à conquérir.

La première sortie clandestine avec Thomas marque le début d'une initiation qui peut s'apparenter à un « roman de "désapprentissage" » selon l'expression de Cisterne¹, où les gestes de la délinquance de naguère disparaissent au profit de la geste graphique d'ici et maintenant. À la perte, dont subsistent encore quelques motifs tels que la bagarre (12) ou le frère caïd d'Élodie (15), succède l'épanouissement par l'art, une aubaine ou trouvaille qui va aider Chérif à se trouver.

Filigranée au récit de la grande découverte de soi, c'est aussi la petite histoire d'un art – le *Street Art* envisagé comme ligne de force dramatique – qui s'écrit à l'écran. Après son baptême du graff (9), Chérif devient donc « Snark », deuxième acte de sa

renaissance (17). Laquelle passe par le tag, ou micro-geste artistique qui consiste à apposer sa marque sur les murs de la ville. Une signature par laquelle le graffeur prend le masque, et se rend maître d'un lieu tout en se dépouillant de sa propre identité.

Apprenti-maçon le jour, Chérif disparaît la nuit derrière « Snark », « blaze » ou pseudonyme emprunté au livre de Lewis Carroll (16), et désignant un animal fantastique insaisissable comme le mystérieux Vandal que la bande des ORK envisage de démasquer. Plus fort que tous, Vandal est partout et nulle part à la fois. Ses exploits défient l'apesanteur, les autorités policières, la vigilance et la patience de tous (14). Vandal est le super-héros, le maître absolu d'un jeu de cache-cache qui polarise les tensions, qui révèle les rivalités au sein de la communauté des graffeurs. Les ORK *versus* Vandal donc, dans la conquête du terrain, de l'audace, du pouvoir.



Dramatique accident (17-21)

La dramaturgie puise à la source documentaire d'une mythologie souterraine qui irrigue la vie nocturne, l'expérience et la renommée des graffeurs. Le scénario, mené de bout en bout selon le point de vue unique de Chérif le novice, nous apprend que le graffiti n'est pas seulement un art dont l'anonymat est le meilleur moyen de se faire un nom, ou la condition *sine qua non* pour apparaître aux yeux du public et disparaître durablement à ceux des autorités. Avant que d'être celle de l'esthétique, le graff est une affaire de territoire où s'exerce une compétition sauvage entre les différents acteurs de la discipline. L'espace urbain est cher ; les bons « spots » sont rares. Le développement de son art passe aussi par la destruction de celui d'autrui quand les ORK deviennent les vandales du travail de Vandal (17).

Parallèlement à la naissance de sa sensibilité et de son regard artistique, Chérif fait avec Élodie l'expérience de l'éveil des sens comme promesse d'émancipation et du passage à l'âge adulte. Dans son esprit en émoi, les deux expériences finissent par se confondre, et fusionner dans le même espace de la planque (21). Élodie est comme Thomas, une passeuse que Chérif introduit à son tour dans le monde fermé et secret du rêve, de la nuit, du fantôme du graff. En faisant du corps de la fille le support de ses arabesques (21), il mêle son amour pour Élodie à son attachement pour les graffitis ; il unit l'art à l'érotisme, double objet de ses désirs obscurs. Cependant, il rompt le pacte de la clandestinité et viole l'espace sacré de la planque. Considéré comme un traître à la cause artistique commune et déchu aux yeux d'Élodie qu'il n'a pas su protéger, il est exclu du groupe et des sentiments de la jeune fille. Il doit dès lors donner des gages de sa loyauté pour regagner la confiance de tous, et espérer reconquérir sa place au sein du groupe et dans le cœur d'Élodie.

Une aube naissante (22-37)

La scène de rupture entre les deux cousins change la nature de la tension dramatique. Il n'est plus question pour Chérif d'être le spectateur d'une histoire graffitée tous les soirs sous ses yeux, il lui faut devenir acteur de son destin. Seul désormais, face à lui-même, il fait une première fois l'expérience de la culpabilité, qui l'incite à prendre ses responsabilités. Une fresque de Vandal, aperçue par hasard, va l'y aider (23). Lui permettant à la fois de repérer la planque du fameux graffeur et de percer le mystère de sa présence. Mieux, en l'espionnant jusqu'à la gare de triage, Chérif découvre son projet de fresque sur des wagons de marchandises (26). La précieuse information, transmise à la bande des ORK, peut seule effacer sa dette. Or, le jeu de cache-cache vire à la chasse à l'homme, qui s'achève elle-même dans le drame. Ou la tragédie ? Le scénario laisse le sort de Vandal en suspens et fait planer le suspense sur la nature et la suite de l'accident (pouvant être requalifié en « tentative d'homicide involontaire »). En amont de cette hypothèse, la mésaventure condamne la bande à se saborder, à renoncer à son existence pour que chacun puisse lui survivre (32). Or, aucun d'eux ne songe à se présenter à la police. Le récit abandonne Vandal à l'invisibilité de son coma et n'accorde *a priori* aux ORK qu'une faible morale, « simple » comme le coup de fil adressé aux secours par Thomas et Chérif.

La visite familiale à la grand-mère est l'occasion pour le récit de jeter un regard en arrière et de constater le chemin parcouru. L'épreuve de l'accident a, d'un coup, fait grandir définitivement les deux cousins. Comme Thomas, Chérif n'est plus l'enfant que sa mère voudrait voir en lui (29). Il a maintenant ses pesants secrets qu'il ne peut partager avec elle (30), et des attentes ou ambitions artistiques en total désaccord avec celles de son père (34). Si l'action marque une pause chez la grand-mère, elle est cependant l'occasion d'une intense réflexion traversée derechef du sentiment de culpabilité qui, par-delà l'accident de Vandal, amène Chérif à prendre conscience du désordre qu'il cause autour de lui (famille, amis, école...).

Sa capacité à se questionner et à trouver les réponses pour agir en conséquence est un signe de sa maturité finalement acquise. Sa démarche ultime auprès d'Élodie – entamée depuis l'achat du pendentif en 19 et achevée en 31 – indique qu'il s'est épanoui, qu'il s'est mué en être sensible, apte à l'ouverture des émotions, à la déclaration (même bredouillée) de son amour par-delà la pudeur et le sentiment de honte. Enfin, pour trouver son identité et devenir quelqu'un, Chérif visite une dernière fois l'antre de Vandal et décide de mettre ses pas dans ceux du super-héros pour parachever son œuvre, lui rendre hommage et perpétuer son existence d'artiste. Par son geste créatif, Chérif s'invente une réalité, et revendique un héritage dont il emprunte le nom pour marquer le monde de son empreinte. L'adolescent a grandi, il est calme, désormais apaisé, devenu Vandal (ne serait-ce qu'un instant) pour ne plus être un vandale. Un jour nouveau s'ouvre sur la ville et la vie du jeune homme accompli.



PISTES DE TRAVAIL

- Commenter les deux premières séquences du film. Expliquer leur valeur dramaturgique (rapport de Chérif à l'autorité ?). Déjouent-elles les attentes du spectateur ? Pourquoi ? Souligner les oppositions jour/nuit, adultes/ados, réel/imaginaire, etc.
- Étudier la relation des deux cousins. Sur quoi repose-t-elle ? Expliciter la double initiation sensuelle (sensitive) de Chérif. En quoi ces rencontres sont-elles déterminantes pour lui ? Qu'éveillent-elles en lui ? Analyser le geste final de Chérif. Que met-il en évidence ?
- Que représente Vandal, le héros aux super pouvoirs, dans l'imaginaire de la bande des ORK ? Pourquoi se lancent-ils à sa poursuite ? Commenter leur comportement face à l'accident du mystérieux héros.

1) Dossier de presse du film.

Découpage séquentiel

1 – 0h00'

Générique sur fond noir. Une auto effectuant des cercles rapides apparaît à l'écran. Un adolescent hurle au volant.

2 – 0h01'53

Le même, Chérif, doit répondre de sa récidive de vol de voiture devant un juge. Sa mère suggère de l'envoyer chez sa sœur à Strasbourg, dans le double but de l'éloigner de son jeune frère et de le rapprocher de son père qu'il n'a pas vu depuis quatre ans.

3 – 0h03'12

Dans le train, Chérif reçoit un appel téléphonique de sa mère. Sans répondre, il se rend aux toilettes pour y jeter son portable. Le titre du film « griffe » l'écran : **VANDAL**.

4 – 0h04'00

À son arrivée, l'oncle de Chérif prévient l'adolescent qu'il ne doit son inscription au lycée professionnel qu'à son entremise.

5 – 0h04'51

À la fin du dîner, Chérif procède à quelques tours de magie, appris durant l'enfance. Habile pickpocket, il dérobe également la montre de son oncle qui n'apprécie pas la plaisanterie. Chérif explique ensuite la manipulation à son cousin Thomas.

6 – 0h07'19

Le lendemain, Chérif est déposé par sa tante chez son père à qui il soumet un formulaire de demande de bourse scolaire. Ce dernier lui propose de le prendre en stage sur le chantier de construction où il travaille. Celui-ci lui présente également sa nouvelle compagne, enceinte de trois mois.

7 – 0h09'38

Au lycée, Chérif apprend à gâcher du mortier. Suite à une provocation, il se bat avec un élève, sous l'œil d'une fille de la classe.

8 – 0h10'51

Le soir, son oncle lui reproche de s'être enfui du lycée.

9 – 0h11'26

Pendant la nuit, Thomas rejoint Chérif dans sa chambre et l'invite à faire le mur avec lui. Les deux garçons retrouvent un groupe de graffeurs dans la rue. Ensemble, ils partent enduire un mur du sigle « ORK » sous les yeux attentifs de Chérif.

10 – 0h14'44

Le « forfait » accompli, la bande se rend dans un squat. Discussion autour d'un certain Vandal, graffeur concurrent, que Thomas veut identifier.

11 – 0h15'49

De retour à la maison, Thomas révèle à Chérif qu'il graffe depuis quatre ans avec ORK, groupe aujourd'hui recherché par la police.

12 – 0h18'41

Au lycée, Chérif est sauvé d'un violent règlement de comptes par Élodie, la fille de la classe.

13 – 0h19'46

Après l'avoir ramené et soigné chez elle, l'adolescente conseille à Chérif de prétexter une histoire de racket. Par souci de crédibilité, le garçon lui « offre » sa chaîne en argent.

14 – 0h21'19

Conversation par Skype de Chérif avec son petit frère. Celui-là rejoint Thomas dans sa chambre, qui lui montre une vidéo internet de Vandal en train de graffer un mur en pleine journée.

15 – 0h23'59

Au cours d'une pause, Chérif déclare son mépris de la maçonnerie à Élodie. Survient le frère flambeur de cette dernière qui se moque du professeur de la classe.

16 – 0h25'18

Au CDI, Élodie tente d'aider Chérif à préparer un exposé. Le garçon reçoit un coup de téléphone destiné à faire diversion pendant que sa bande vole un extincteur.

17 – 0h27'32

Le soir. Les ORK se retrouvent dans leur planque. Direction une fresque de Vandal qu'ils vandalisent. Puis, ils partent peindre leur propre graff, mais sont mis en déroute par l'arrivée d'une équipe de vigiles. Les deux cousins se rendent ensuite sur la terrasse d'un immeuble où Chérif appose son « blaze », Snark sur une fresque.

18 – 0h33'56

Début du stage de Chérif sur le chantier de son père qui est ravi de présenter son garçon à ses collègues.

19 – 0h37'05

Chérif achète un pendentif dans une bijouterie.

20 – 0h38'09

Dans la chambre d'Élodie, les deux adolescents se livrent à quelques confidences.

21 – 0h39'56

Chérif emmène Élodie visiter la planque des ORK. Après quelques embrassades, Chérif peint des arabesques sur la jambe d'Élodie quand, soudain, arrive une partie de la bande qui les expulse violemment. Élodie s'échappe ; Chérif essaie vainement de la rattraper.

22 – 0h45'55

Le soir. Altercation et rupture entre les deux cousins.

23 – 0h47'05

Sur le chantier du père. Du haut de la grue où il se trouve, Chérif aperçoit une fresque de Vandal dans un vieil entrepôt.

24 – 0h48'26

Dans la soirée, Thomas fait le mur sans Chérif, qui part seul inspecter les abords de l'entrepôt, défendu par une porte cadenassée.

25 – 0h49'30

En cours, Élodie dédaigne Chérif, puis le raille ouvertement.

26 – 0h50'23

Nouvelle échappée nocturne de Chérif qui se rend à l'entrepôt. Très vite, il en voit sortir une silhouette qu'il prend en filature jusqu'à la gare de triage de la ville.

27 – 0h52'48

L'adolescent annonce sa découverte à Thomas. Ensemble, ils vont à une fête.

28 – 0h53'55

Pendant la soirée, une querelle éclate entre Chérif et Johan. Les ORK décident d'aller à la

gare où ils trouvent Vandal. Ils le prennent en chasse mais le fugitif s'électrocuté en touchant une caténaire. Dans leur fuite, Chérif et Thomas s'arrêtent dans une cabine téléphonique pour avvertir les secours. En rentrant, ils sont accueillis par le père de Thomas, mécontent de leur retour tardif. Dans son lit, Chérif repense au corps de Vandal étendu sur les rails.

29 – 0h59'42

Chérif se rend en famille chez sa grand-mère, où il retrouve sa mère et son petit frère. L'atmosphère est aux souvenirs, qui assombrissent davantage les deux cousins.

30 – 1h02'46

Durant la nuit, Chérif, seul à la cuisine, est rejoint par sa mère qui le questionne en vain sur sa morosité.

31 – 1h04'55

Venu l'attendre au bas de chez elle, Chérif est repoussé par la jeune fille, à qui il offre néanmoins le pendentif. Il lui bredouille son amour tandis qu'elle l'embrasse rapidement, puis monte dans son bus.

32 – 1h06'23

Lecture off de l'article de presse relatant l'accident de la gare qui a plongé Vandal dans le coma. Les ORK repeignent en noir les murs de leur repaire.

33 – 1h08'18

Après avoir volé un coupe-boulon, Chérif part explorer le hangar de Vandal.

34 – 1h12'03

Sur le chantier, Chérif tombe dans le béton liquide d'une dalle. Dans les vestiaires, violente altercation entre le père et le fils.

35 – 1h13'51

Chérif se rend une nouvelle fois à la planque de Vandal. Il la pille de quelques aérosols de peinture, puis, le soir venu, réalise lui-même une vaste fresque murale. (1h16'43) Au petit matin, Chérif, assis sur le toit d'un immeuble. Près de lui, son œuvre, signée « VANDAL ».

36 – 1h17'13

Le générique de fin reprend le principe de la lampe-torche, comme rappel de l'exploration de la grotte de Vandal, pour éclairer les noms aux lettres stylisées qui s'affichent à l'écran.

Durée totale du film sur DVD : 1h21'05

PERSONNAGES

Graffeurs de nuit



Chérif

Chérif, 15 ans, est un adolescent en mal d'identité. Issu d'un mariage mixte, vivant avec sa mère et son nouveau compagnon, et loin d'un père qu'il n'a pas vu depuis quatre ans, il peine à trouver sa place, à se stabiliser. Seule sa relation avec son petit frère Ilias est tendre et apaisée.

Une serrure de voiture fracturée, Chérif entre dans la fiction par effraction. Et naît à l'image dans un cri de jouissance douloureuse au volant du véhicule volé avec lequel il tourne en rond, prisonnier du cercle vicieux de la délinquance. Le « recadrage » ordonné par la juge pour enfants apparaît comme l'occasion d'un nouveau départ pour ce voleur récidiviste, envoyé dans la famille de sa tante à Strasbourg. Un changement de cadre donc, que Chérif vit comme un nouvel abandon, après celui de son père qu'il a choisi d'ignorer en retour (il déclare à la juge ne plus se souvenir de leur dernière rencontre). Son téléphone portable qu'il jette dans les toilettes du train le menant à Strasbourg participe du même rejet, cette fois pour sa mère avec qui il rompt la communication.

Arrivé dans la capitale alsacienne où il prépare un CAP de maçon en lycée professionnel, l'adolescent en crise croise des jeunes à la loi desquels il se heurte aussitôt (la bagarre avec son « camarade » de classe, 7), ainsi que d'autres figures adultes d'autorité avec lesquelles il entre en conflit (son professeur, 7, son oncle, 8). Entre les hommes sévères, son père défaillant et les mères (la sienne propre, sa tante, sa grand-mère) qui continuent de le prendre pour un enfant (29), les adultes ne sont jamais des modèles à imiter pour Chérif.

Deux rencontres, ou double récit d'apprentissage, vont lui ouvrir un autre chemin. C'est d'abord Thomas, son cousin germain, qui l'initie au *Street Art*. Élodie, quant à elle, éveille ses sentiments et désirs amoureux. D'emblée, Chérif est séduit, fasciné par le graff, sans pour autant partager la même passion dévorante, le même goût exclusif de la bande des ORK pour le secret. Cette découverte fait naître en lui une nouvelle sensibilité esthétique, un ensemble de possibilités ignorées jusqu'alors. De la première séance de graff à laquelle il assiste en spectateur éberlué à sa propre fresque finale, Chérif voit s'épanouir dans sa conscience un monde inédit, fait de couleurs et de lignes brisées qu'il va suivre pour casser ses anciens réflexes, transformer sa colère stérile en un élan créateur. L'adolescent initialement

dévoilé trouve ainsi dans la voie détournée du graff les moyens de s'amender. Il quitte l'espace hors-la-loi de la délinquance pour éprouver les limites illégales du graffiti, qui sont celles des zones transgressives que le garçon à l'étroit dans son corps cherche à repousser dans le but précisément d'étendre son territoire intime de connaissance.

Or, à vouloir unir les genres – faire fusionner ses deux amours et faire entrer la profane Élodie à l'intérieur de l'espace sacré du graff –, Chérif le gaffeur sape la confiance que les ORK lui avaient accordée (21). Exclu du groupe, il poursuit seul son apprentissage en se lançant sur les traces de Vandal, super-graffeur et figure fantasmée du père qu'il n'a jamais eu, qu'il recherche obscurément, qu'il trouve et tue (?). La nuit des graffs conduit donc Chérif à la lumière, à l'invention de soi. À la fin, l'adolescent rebelle trouve le moyen d'être au monde, de s'inscrire dans le paysage en signant une œuvre du nom de Vandal, son double dont il endosse symboliquement l'identité. Le « cadre » de la dernière image du film est ainsi celui pacifié d'un hommage, d'un passage de relais qui ponctue sa lente maturation, son émancipation à l'âge adulte.



Thomas

Comme tous les autres personnages (y compris le héros éponyme), Thomas ne doit son existence qu'au regard de Chérif, unique point de vue et centre de la dramaturgie, par qui tout arrive. Le cousin de Chérif apparaît comme la tête pensante du clan des ORK, qui cache bien son jeu sous son apparence lisse d'élève sérieux à lunettes. Cet as de la duplicité, désireux de démasquer Vandal le Fantomas du graff, est donc parfaitement insoupçonnable aux yeux des adultes en charge des lois qu'il bafoue depuis quatre ans avec ses six complices (au nombre desquels compte **Johan**, graffeur fou connu des services de police et figure de conflit face à Chérif qu'il considère comme un traître).

Le mélange de secret, de légende et de fascination dont il entoure sa pratique l'apparente à une sorte de mystérieux chamane, gardien d'un temple souterrain dont il protège jalousement l'entrée. Thomas préside à toutes les étapes de l'initiation de Chérif, lequel investit sa pratique du graff d'une rage refoulée tandis que celle de Thomas appartient à un classique besoin de transgression.

Après la scène-climax de la planque marquant l'exclusion de Chérif, la rupture entre ce dernier et Thomas s'organise autour d'un petit conflit de classes où l'apprenti-maçon, moqué pour son futur métier d'ouvrier, raille son cousin pour son comportement de « *petit chef* », comme son père, représentant de la petite classe moyenne (22).

Vandal

Longtemps insaisissable comme le « Snark » de Lewis Carroll, Vandal incarne la figure du super-héros, le vandale absolu, doué d'une agilité qui lui confère le pouvoir de coloniser les « spots » les plus inaccessibles. Présent et absent du champ du visible, il est au cœur de l'espace de la mise en scène. Son audace est un défi physique (sportif) et esthétique permanent adressé aux ORK, graffeurs-chasseurs en meute. Vandal est quant à lui un solitaire, qui trouve refuge dans l'anonymat d'une planque à la démesure de son ego, et dont il sort de jour comme de nuit pour écrire sa légende sur les murs du centre-ville. Comme nombre de graffeurs aujourd'hui, l'anonymat est garant de sa notoriété qu'il publie volontiers sur Internet. Son électrocution permet de l'entrevoir sans pour autant l'identifier – Vandal demeure un fantôme qui relie l'univers héroïque à l'adolescence. Aussi, sa chute fonctionne comme une sanction du réel dans la fantasmagorie du graff. Sous le merveilleux et le frisson, le rappel du graff comme art de la rue, prosaïque, illicite, dangereux. Sous son masque de super-héros, Vandal demeure un homme.



Élodie

Discrète et peu loquace, Élodie est la camarade de classe, la copine qui assure le lien entre l'enfance (le plafond étoilé de sa chambre, 13) et les premiers émois amoureux. Son physique un peu lourd de rappeuse (un morceau de hip-hop marque sa présence), cache une légèreté d'esprit malicieux, parfois espiègle (sa moquerie des tagueurs, « *chiens qui pissent* » sur les murs, 21). L'idée du racket qu'elle suggère à Chérif pour justifier ses blessures suite au règlement de comptes permet au garçon de lui offrir indirectement sa chaîne en argent, préfiguration symbolique du don du pendentif amoureux.

Leur petite histoire sentimentale passe d'abord par un renversement des rôles. Élodie protège Chérif du passage à tabac (12), puis le soigne chez elle, avant d'être introduite dans le cercle fermé du graff. Dans le squat des ORK, où appétit du graff et appétence du corps se conjuguent magnifiquement, la scène du *bodypainting* se substitue à l'acte sexuel. Chassée du lieu et mal protégée à son tour par Chérif, elle en conçoit une amertume railleuse, et n'autorise qu'une tiède réconciliation avec lui (31). Sa présence aux côtés de Chérif (« *by my side* », phrase extraite du rap qu'elle écoute) constitue une étape importante et inachevée de l'apprentissage du garçon à l'amour.

Les parents de Chérif

Ouvrier en bâtiment, Farid est un homme chaleureux, jovial, et un compagnon aimant, mais un père maladroit, infantile, qui peine à « reconnaître » son fils (un enfant ? un adulte ?), à qui il n'offre guère de place dans sa nouvelle famille en construction (Laure, sa compagne, est enceinte). Ses efforts, puis l'espoir de voir son fils le « retrouver » sur son chantier de construction, se brisent sur l'écueil d'un passé trop lourd de reproches que Chérif lui crache au visage lors d'une scène douloureuse d'amertume et de regrets enlacés.

Hélène est une mère dépassée par l'adolescence délinquante de son fils. Aimante et attentionnée, elle ne voit pas d'autre solution que de l'envoyer vivre chez sa sœur à Strasbourg pour à la fois le sortir du cercle infernal de la délinquance et protéger Élias, son jeune fils, de sa mauvaise influence. Cette démarche rompt néanmoins un peu plus le fil de la communication qui les relie (3, 29).



Les parents de Thomas

Paul, dont le couple bat de l'aile, prend son rôle d'éducateur très à cœur. L'autorité inquisitrice qu'il exerce (28), dont il se flatte (à tort, parce que dupe de ce qui se joue dans son dos, 29), se heurte au caractère rétif de Chérif.

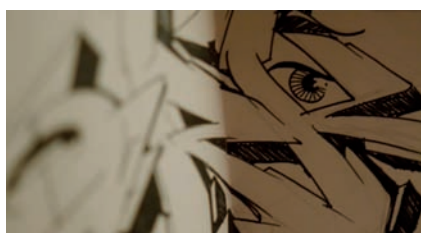
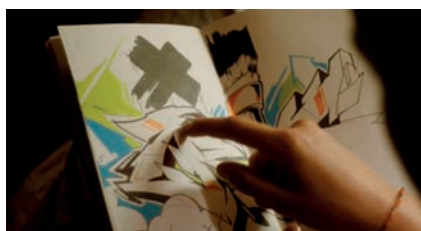
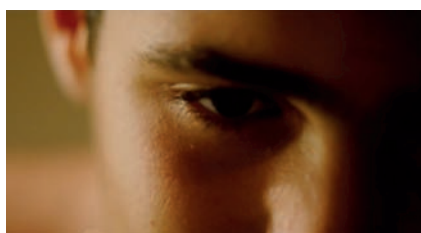
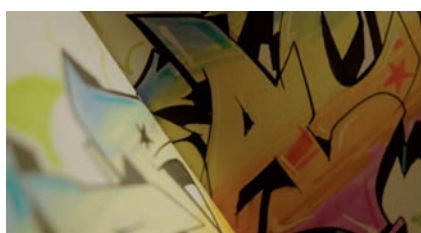
Christine, la douce et compréhensive mère de Thomas, fait bon accueil à son neveu. Chez la grand-mère, elle chante avec nostalgie la fablette « *Balaie l'eau* » d'Anne Sylvestre en souvenir de l'enfance de son fils qu'elle ne semble pas voir grandir.

PISTES DE TRAVAIL

- Étudier les rapports d'autorité (adultes/ados) et les situations de conflit au sein du groupe des ORK. Observer les différents schémas familiaux. Quels repères pour Chérif (et Thomas) ? Souligner la relation affectueuse entre Chérif et son petit frère Élias. Remarquer la figure du grand frère d'Élodie.
- Comment se noue la relation amoureuse entre Chérif et Élodie ? Indiquer avec quelle délicatesse se développe cette cour à l'envers. Questionner le comportement d'Élodie après l'incident de la planque. Commenter la séance de *bodypainting*.
- Vandal se dérobe au regard de tous. Décrire le « film dans le film » (la vidéo) de Vandal en action, dans ses œuvres. Réfléchir au besoin de publicité du graffeur sur Internet. Expliquer le paradoxe identitaire du graffiti vandale.

MISE EN SCÈNE & SIGNIFICATION

Géographie du graffiti



De l'initiation (9 à 11) à la fresque finale, Vandal raconte l'histoire d'une naissance à l'art et par l'art, ou comment le protagoniste Chérif apprend à devenir graffeur, et comment celui-ci y trouve les motifs d'un épanouissement des sens, de la sensibilité et de la raison. C'est donc à la fois le récit d'une trajectoire émancipatrice qui s'écrit en toutes lettres à l'écran, et la définition des conditions d'exercice d'un art dont les premiers ressorts sont le secret et la capacité de ses jeunes acteurs à se jouer de la légalité. Car la pratique du graffiti est prohibée, et sévèrement sanctionnée, par les autorités qui l'associent à du vandalisme. La transgression constitue son premier acte et lieu de naissance, hors du cadre de la loi et au cœur de l'interdit. D'où sa clandestinité. La pratique conjugue ainsi expression artistique et défi lancé aux autorités. Et à l'espace et au temps. Car un bon graff est d'abord un bon « spot », un endroit risqué, bien en vue où l'œuvre est exécutée pendant la nuit, en une durée record et au mépris des règles de sécurité. Il est l'art du geste rapide, de l'esquive, de la marge urbaine, des limites légales, de la connivence (y compris langagière) entre les membres de la communauté qui se livrent une concurrence farouche, parfois déloyale. **Vandal** est la première œuvre de fiction à en faire le prétexte de sa mise en scène et à tenter d'en dessiner la géographie.

La chambre de Thomas

Naturellement, le film esquisse son premier trait dans le chuchotement nocturne de la chambre à coucher de Thomas (5). Dans le cadre serré et sous-éclairé des plans, Chérif fait leçon de ses dons de pickpocket. Il initie Thomas à sa technique d'escamotage qui, aussi brillante soit-elle, demeure une pratique hors-la-loi destinée à voler une personne de ses biens, en l'occurrence une montre. La caméra capte avidement la dextérité de Chérif. En dépouillant son cousin (pour l'exercice), celui-ci donne l'assurance de sa capacité à manipuler les objets et la loi, à se jouer de la crédulité d'autrui qui séduit aussitôt Thomas. Circule alors entre les deux cousins une complicité retrouvée autour d'anciens souvenirs d'enfance et d'une fascination nouvelle (et moins puérile) pour l'imposture et la duplicité. Là, dans le silence de ce premier espace d'intimité à l'écart des parents et à l'abri des oreilles indiscretes, une reconnaissance a lieu. Un pacte se noue. Entre l'ombre du secret et la lumière de la confiance, sur lesquels s'établit dès lors le socle des rapports entre Chérif et Thomas. La chambre est une cachette, lieu de partage et passage obligé de l'aventure des deux cousins, jalon de l'éducation de Chérif. Elle est le point de départ, et le point d'arrivée ou de rupture de leur alliance (22). Dans le secret de cet antre domestique, Chérif est affranchi des activités cachées, et vieilles de quatre années, de Thomas avec le groupe des ORK. C'est là (11), après la révélation du premier graffiti¹, qu'il est initié aux prémisses de cet art, qu'il est invité à prendre connaissance des secrets de fabrication du style graphique de la bande, à en comprendre l'origine et la genèse.

L'initiation de Chérif

Le carnet d'esquisses que lui confie Thomas représente le deuxième acte de son initiation. Le geste est assorti d'une demande de serment (« Faut vraiment que t'en parles à personne, d'accord ? Jamais ! »). Thomas sait les risques encourus ; la police est aux trousses du groupe depuis deux ans. C'est pourquoi ce moine graphique des nuits encapuchonnées conditionne l'intronisation de Chérif dans l'ordre clandestin des ORK au vœu de silence. Un silence qui, en plus d'une apparence studieuse d'élève à lunettes telle que celle de Thomas, constitue des conditions nécessaires à la sauvegarde du graffeur. Il faut donc, dans cet art qui consiste à « repeindre » illégalement les façades, se doter d'une bonne couverture, à l'image symbolique de la bande



dessinée pour enfants (*Papyrus – Le talisman de la grande pyramide* de Lucien de Gieter) qui abrite le précieux « book » de croquis.

Héliar Cisterne fait de cette scène le lieu d'une expérience sensorielle et sensorielle. Un travelling avant, figure inquisitrice de l'émerveillement et de la plongée du personnage dans l'univers bluffant du graff, agrandit le visage de Chérif et l'intensité de la scène. Une musique d'ambiance, planante, sous-tend le mystère, la magie qui s'opère entre l'art et le garçon. En contrechamp de son visage et en gros plans, la caméra va, vient, caresse les pages pleines d'esquisses, épouse l'errance du regard de Chérif. Les couleurs éclatent, les formes explosent. Les parties floues de l'image font frissonner le cadre d'émotion. L'alternance des plans rapprochés souligne l'imprégnation physique, le plaisir esthétique, l'élan de fascination. De fait, le regard ne suffit plus. Chérif porte la main sur la page et suit de l'index le tracé des trois lettres stylisées du groupe, ORK. Il sourit, séduit, ébloui. Le garçon touche du doigt la beauté singulière du graff qui le touche en retour. Un œil, comme son propre reflet sur la page, l'observe. Entre les deux, un fil invisible est tissé, qui mènera le garçon jusqu'à (être) *Vandal*, le conduira à la connaissance de l'art, le guidera dans le labyrinthe de sa conscience jusqu'à la découverte de soi.

Motifs d'opposition

Le montage des images rompt brutalement l'état de grâce, d'émerveillement qui compose désormais l'horizon de Chérif, un paysage intérieur que la mise en scène projette sur les murs de la ville. Le retour au réel est rude, et violemment sanctionné par la sonnerie stridente de la fin des cours avant le règlement de comptes entre Chérif et le gros élève de la classe, voleur de truie (12). Ce raccord entre les deux séquences de la nuit et du jour constitue la ligne de front de la mise en scène de *Vandal*, séparant l'univers fantasmagorique du graff de la réalité quotidienne jusqu'à l'incursion d'Élodie, élément de porosité et de rupture (21). Cette disjonction esthétique s'appuie

non seulement sur un montage en coupes franches, sèches des séquences diurnes et nocturnes, mais aussi sur un traitement divisé des couleurs, de la lumière et du mouvement des corps. Le jour de *Vandal* est éclairé d'une lumière diffuse, froide, faiblement contrastée ; le chromatisme des images est pauvre, banal, et les corps s'y déplacent lentement, sans guère d'entrain. Ils sont même un peu lourds (Élodie), maladroits, hésitants (le flirt amoureux) ou violents (la bagarre). Le metteur en scène fait de l'ordinaire du jour un espace un peu pâteux comme le béton que coulent les ouvriers sur le chantier, et dans lequel Chérif tombe malencontreusement (34). Cet univers diurne est grisâtre, vaguement monochrome, et aucune lumière forte et bien orientée ne le dirige, n'offre de « phares » assez puissants (parents, école, etc.) pour aider Chérif à sortir de « sa » nuit. Contrairement aux faisceaux des lampes-torches qui éclairent les nuits du graff, et qui font jaillir les couleurs vives des fresques murales.

La nuit de *Vandal* n'est pas aveugle ; elle est traversée de jets lumineux et de corps bondissants, agiles, légers, furtifs. Cette nuit est une scène où se joue un beau ballet de silhouettes anthracites qui sculptent le noir et peignent la lumière. Là, le corps des jeunes s'invente, projette leurs rêves sur l'écran des murs de la ville dont les pôles magnétiques se situent dans les friches et zones périphériques. Comme les vampires qui ne sortent que la nuit, les ORK se mettent alors en quête d'un territoire et chassent l'obscur ennemi *Vandal* qui leur fait de l'ombre le jour venu.

La vidéo de *Vandal*

L'éducation « théorique », avant le passage à l'acte individuel, de Chérif s'achève par une rencontre « virtuelle » avec le maître, le modèle, le super-graiffeur *Vandal*. Elle a lieu dans l'obscurité silencieuse de la chambre de Thomas (14), et elle convoque les outils modernes de communication dont la sphère du *Street Art* est friande. Il s'agit d'une vraie-fausse vidéo, film documentaire dans le film, tournée en caméra frontale – subjective –

et mise en ligne sur Internet par Vandal lui-même. Invisible mais exhibitionniste, celui-ci se montre ici maître de son image. Nous ne voyons rien bien sûr de son visage d'homme (que les bras et les jambes en action et en amorce de l'écran), mais tout de sa patte, son pedigree narcissique de super-héros urbain. À la prouesse physique de l'escalade d'un échafaudage de chantiers effectuée avec une agilité et une célérité stupéfiantes, Vandal ajoute surtout l'audace du choix du « spot » : le cœur de la ville (alors que le graffiti n'est d'ordinaire pratiqué que dans son pourtour), en plein jour (contre la nuit évidemment plus prudente), au nez et à la barbe des policiers arrivés entre-temps sur les lieux de l'action. La séquence est brève, dense, intense ; elle tire une partie de son efficacité dramatique du montage *cut* des images. Son esthétique est celle de l'urgence (gestes rapides, décadrages incessants, flous saccadés, panoramiques courts et tous azimuts, vibrations de l'image, etc.), qui traduit évidemment le danger, la montée d'adrénaline, la fougue, l'énergie farouche, le désir irrésistible d'exprimer son art. La Gopro, qui fait corps avec Vandal pendant son ascension, devient caméra-stylo quand elle prolonge les mouvements du corps et du bras du personnage, au moment de l'écriture du graff.

Le coup de force publicitaire de la vidéo désigne Vandal comme un être d'exception, doté de super-pouvoirs lui offrant les moyens de voler dans les airs, d'échapper à tous, d'étendre son aire de domination au-delà des limites de la ville, et surtout d'exceller selon Thomas dans la précision graphique de ses œuvres. Cependant, les images de cette vidéo ne sont pas seulement à voir comme l'hubris d'un artiste désireux de se mettre lui-même en scène et de créer sa propre mythologie. Le graff est un art du spectacle qui fait paradoxalement de l'anonymat et du secret les conditions de sa renommée. Acteur et metteur en scène d'un geste dont il choisit seul le moment et le lieu d'invention, le graffeur s'expose lui-même, étale sur la Toile son savoir-faire (son coup de bombe aérosol comme on disait autrefois coup de pinceau). Il se cache pour agir, mais fait de la rue un espace d'exposition ouvert à tous. Avec sa vidéo, Vandal fait ainsi du passé de son action les images contemporaines d'une auto-célébration diffusée à l'universel du Web, comme une suprême provocation en direction des autorités et de la concurrence invitée à relever le gant.

La chasse au Vandal

La mise en scène de *Vandal* prend des allures de guérilla urbaine quand il s'agit pour les ORK de conquérir un territoire (9), d'en annexer ou saccager un autre (17). C'est ici une petite armée de l'ombre qui prend position, attend, fait le guet, avant de lancer son assaut et commettre son attentat. « *Un vrai groupe de terroristes...* », plaisante Chérif en 11, au sujet des ORK qui assurent ensuite leur repli dans leur planque sise dans une maison abandonnée, et quittée le moment critique venu. Tous les tags et graffitis du squat-atelier, qui sont les empreintes digitales des graffeurs, sont alors effacés. Sorti de la nuit, le graff y retourne, disparaît dans le noir.

La nuit délimite le temps d'exécution du graff. Pour se rendre maîtres de leur espace, les ORK deviennent des silhouettes souples et félines, camouflées dans des vêtements sombres, sous des *sweats* à capuches et des cache-nez, chacun affublé d'un « blaze », comme nom de code ou de guerre. Après son premier fait d'armes (17), Chérif est lui-même adoué par ses pairs. Il devient « Snark », un pseudonyme qui sonne bien et qui, comme ORK (orthographe phonétique d'orque), tient du squal, un double identitaire emprunté à Lewis Carroll et destiné à frayer dans les eaux troubles et clandestines du graffiti.

De poisson-pilote des ORK dont il est bientôt chassé, le garçon se fait prédateur solitaire en chasse de sa propre proie, d'un trophée qui deviendra son gage de loyauté. Pour cela, le « Snark », animal protéiforme au regard perçant, repère du haut de son perchoir (la grue de chantier) le repaire de Vandal, avant de fondre sur lui (24).

Faire de Chérif spectateur-voyeur, le « voyant » ou découvreur de la planque de Vandal, est un choix dramaturgique, mais aussi de mise en scène. C'est Chérif qui voit les choses, qui raconte l'histoire et qui construit l'espace du film. Tout passe par lui, par son regard, moteur de son trajet initiatique. Les nombreux plans plus ou moins serrés qui le montrent seul, isolé du personnage ou du lieu qu'il observe hors champ, formalisent l'intensité de son regard introspectif.

Le regard de Chérif est ce par quoi il va naître aux autres et à lui-même. Son expérience esthétique instaure un nouveau rapport entre lui et le monde. Son point de vue change, évolue, s'ouvre enfin à un autre possible – créateur – que le délinquant violent et destructeur du début. Nourri, enrichi de découvertes et le regard affûté, Chérif devient visionnaire de cet autre que lui-même, Vandal, qu'il prend en filature pour le capturer et le faire entrer dans le champ de vision de la mise en scène. En vain, hélas, ou presque. Sous le choc de l'électrocution du mystérieux graffeur, l'adolescent ne peut fermer l'œil de la nuit. Un travelling s'approche lentement du corps du super-graiffeur, étendu sur les rails. Remords, culpabilité, tristesse. L'apprentissage du regard est douloureux. Aussi, la chute provoquée par la poursuite a fait tomber une partie du mythe. Vandal est un être humain au niveau duquel l'adolescent peut se hisser. À la fin, le regard porté dans le lointain, Chérif peut envisager son avenir avec davantage de confiance, dominant (du haut du toit où il se trouve) son sujet, le sujet qu'il est devenu.

La géométrie du graff

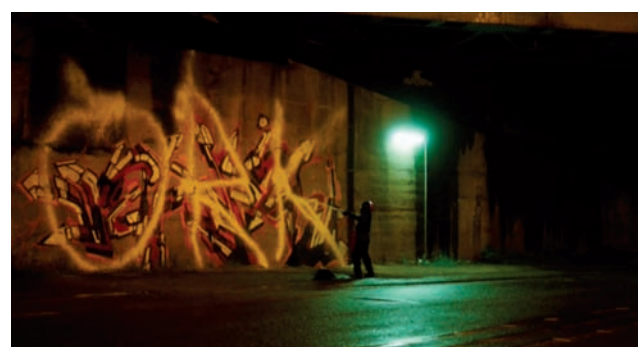
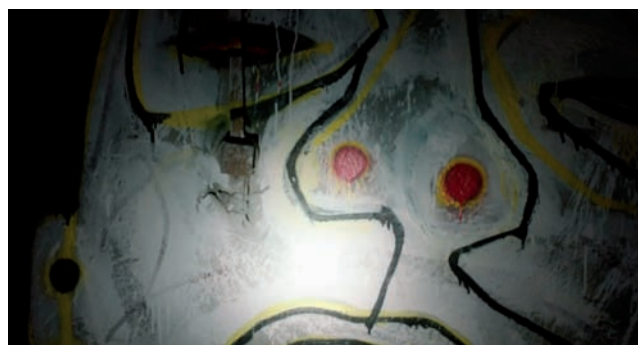
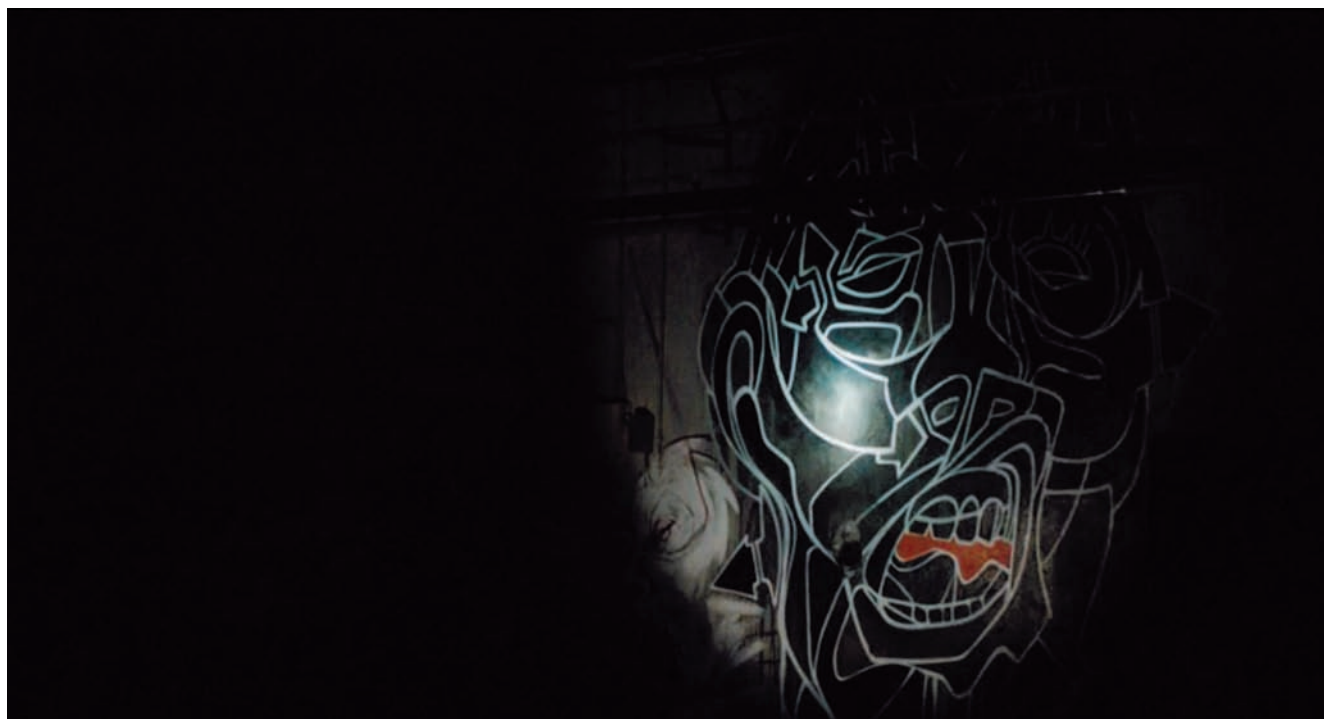
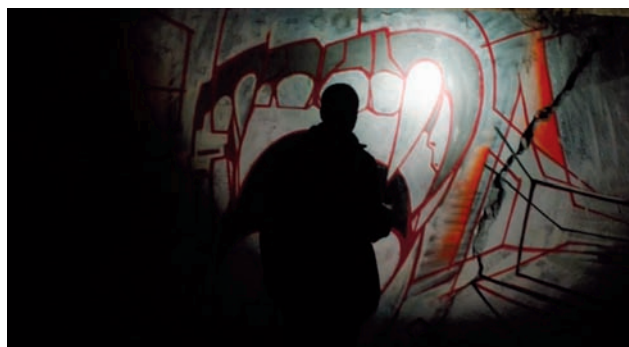
La cartographie du graff, comme celle arachnéenne de Vandal, s'étale sur tout le corps de la ville. Dès avant la scène de la grue et la traque qui s'en suit, la mise en scène permet d'en explorer la géographie. Intérieure, extérieure. De haut (les toits) en bas (la rue), et même sous terre (l'entrée de la planque des ORK). Enfermé dans le secret, le graff perce les limites de la loi, s'ouvre crânement au danger (morsure canine, électrocution), et risque la mort. De Thanatos à Éros, le graff s'étend également au corps humain, sur la jambe d'Élodie devenue support graphique de sensualité, convertissant l'acte sexuel en séance de *Body Art*.

En signe souvent de contestation, les adolescents inscrivent tags et graffitis sur les murs de la ville, comme des êtres en quête de repères. Ou comme « *des chiens qui pissent* », ironise Élodie (21). Alors, les ORK des vandales ? Cisterne ne tranche évidemment pas, mais nous offre ici un astucieux parallèle entre le maçon que Chérif apprend à être le jour et le graffeur qu'il est la nuit. Le premier érige des murs nus, que l'autre habille, repeint ; à l'un, la droiture, l'autre, la courbe et les lignes brisées. Mais tous deux appartiennent à un groupe, pris dans le ciment fraternel, et exposés au même danger de la gravité.

Enfin, l'action de *Vandal* se déroule dans la ville de Strasbourg, qui n'est guère montrée. La mise en scène capte, emprunte, découpe et recompose un décor urbain parfaitement anonyme. La cathédrale est certes visible (de la grue), mais pour mieux en nier l'existence et tout le centre-ville dont elle est emblématique (et que seul, évidemment, super-Vandal transforme en terrain de jeu). Car la ville des graffeurs est anonyme, banale, et ici d'autant plus confuse et labyrinthique que Cisterne en fait l'expression géo-graphique de l'espace mental de son héros Chérif. C'est une ville de la marge, des faubourgs, des zones

approximatives, intermédiaires. C'est une ville des friches urbaines, et des bâtiments industriels désaffectés comme celui servant de planque à Vandal. Laquelle donne lieu à un moment de pure cinématographie et d'émerveillement quand Chérif, à mi-chemin du projectionniste et du spéléologue, découvre les fresques peintes en dirigeant sa lampe-projecteur sur l'écran des parois de cette drôle de grotte (ou caverne, au sens platonicien). L'émotion de la découverte est alors immense, qui nous laisse deviner celle autrefois des découvreurs de Lascaux ou Pech Merle.

1) cf. « Analyse de séquence », pp. 14-15.



PISTES DE TRAVAIL

- Décrire la chambre de Thomas, et les conditions nocturnes de l'initiation de Chérif. Liens avec la nécessaire culture du secret du graffiti vandale ? Quelle fantasmagorie et quel imaginaire de l'imposture, du vol, de l'effraction (cf. scène liminaire) mettent-elles en place ? Comparer avec d'autres œuvres telles que *La Féline* (1942) de Jacques Tourneur ou *La Main au collet* (1955) d'Alfred Hitchcock.
- Par quels procédés de mise en scène Hélier Cisterne choisit-il de formaliser la fascination de Chérif au cours de son premier graff (9) et lors de sa découverte du bloc de croquis (11) ? Analyser la scène de la découverte de la grotte de Vandal (thèmes : regard, cinéma, émerveillement, enfance...). Observer le ballet d'ombres auquel se livrent les ORK. Comment l'urgence, le danger, l'excitation des graffeurs sont-ils visuellement exprimés (17) ? Comparer avec la glisse des skateurs de *Paranoid Park* de Gus Van Sant (2007).
- Commenter le vandalisme de la fresque de Vandal par les ORK, graffeurs devenus toyeurs (cf. Glossaire p. 20). Y a-t-il seulement volonté de marquer un territoire ? Distinguer graffiti, graphisme et peinture. Les tagueurs sont assimilés à des « chiens qui pissent » par Élodie (21). Quelles différences entre tags et graffitis vandales ? Quelles significations (esthétiques, sociales, identitaires, etc.) dans l'espace public ?

ANALYSE D'UNE SÉQUENCE

La révélation du graff

Séquence 9, de 0h11'26 à 0h14'44

Thomas est venu inviter Chérif à une mystérieuse escapade nocturne (1). Sans comprendre ni savoir où il va, celui-ci accepte de suivre son cousin (6). La curiosité, la transgression, l'occasion de se divertir à l'insu des parents est trop belle pour l'adolescent qui s'ennuie...

Aussi, pour aller peindre les murs de la ville, il faut d'abord « faire » celui de sa propre maison. Thomas (qui a tombé les lunettes de l'élève sérieux, 13), puis Chérif, descendent d'une de leurs chambres par un mur extérieur. Chérif, le corps avalé par l'obscurité, ne sait pas encore qu'il s'enfonce dans une nuit traversée des fulgurances et lignes brisées d'un art qu'il suivra bientôt pour s'inventer, et connaître à son bout la lumière d'un jour nouveau (19).

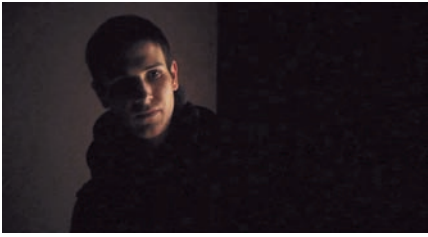
La caméra emboîte le pas pressé des deux cousins (21a). La marche s'arrête soudain, et les deux adolescents retrouvent d'autres ombres encapuchonnées et sans visage (21b). Quelques saluts de connivence suffisent à souder le groupe. Placée au niveau du regard de Chérif, la mise en scène construit un espace incertain, étrange, suspect, et d'autant plus limité, « ténébreux » que la profondeur de champ disparaît dans le noir alentour. La lumière orange des réverbères, d'aplomb (ou presque) par rapport aux personnages, n'éclaire pas les visages. Et le choix du cadrage ne permet guère de voir que de l'ombre en mouvement. Combien sont-ils ? Difficile de les dénombrer. D'autant que le montage accélère le mouvement de l'appareil porté à l'épaule, complice de l'anonymat des visages et de la nervosité des corps. L'image clandestine peint ici un clair-obscur ami des adolescents en habit de conspirateurs ; elle peint une géométrie confuse de lignes éphémères et d'éclats de lumière, venue se poser sur un profil, une bouche, une main fugace.

Les corps en morceaux se lancent alors comme un seul homme à l'assaut de leurs rêves de fraude, d'arabesques et de couleurs. Thomas se retourne encore vers Chérif et lui intime l'ordre de faire le guet (24b). Tenu ainsi à distance du théâtre des opérations, le novice aux allures de moine franciscain (éclairé comme une toile de Zurbarán) devient le témoin privilégié d'un spectacle vivant en guise de rite initiatique à l'exercice du graffiti (25). Entamée dès le début de l'escapade des deux cousins, la musique planante, et jusqu'alors discrète, s'intensifie, monte de volume, passant ainsi d'une atmosphère de mystère à la prise en charge de la révélation imminente. Un champ-contre-champ se met naturellement en place entre le voyeur et les images inédites qui impressionnent l'écran du mur autant que lui-même (26). Du gros plan de Chérif, le corps caché dans le ventre de la nuit, à l'image d'ensemble du trou de lumière, Cisterne fait de cette alternance, et du changement d'échelle des plans, l'acte de naissance du personnage à lui-même, à l'art et par l'art, liant l'émotion visuelle du garçon à l'objet de celle-ci (29). D'autres silhouettes courent rejoindre les premières à travers les voies ferrées, se livrant à quelque pantomime sautante

dans une lumière qui, venue de la droite du cadre, envoie leur ombre sur le mur qui en double le nombre. C'est ici un ballet furtif d'ombres et de lumière que les jeunes farfadets animent de leur svelte noirceur, créatrice d'une gestuelle saccadée et d'une peinture discontinue. Alors, sans que Chérif ne s'approche de la fresque, l'image du mur change de cadre, plus resserré, à la mesure du choc visuel, de la fascination (platonicienne) grandissante dans l'esprit du garçon. Un imaginaire nouveau se dessine progressivement sous ses yeux, prenant la forme magique, silencieuse, stylisée des trois lettres du groupe nocturne de graffeurs : ORK (30).

Soudain, un bruit de moteur (*off*) avertit la vigie qu'un véhicule approche (31). La peur du flagrant délit rompt un instant le charme en train d'opérer. La musique s'est tue, faisant place à l'émission sonore du péril. Les phares braqués dans sa direction poussent Chérif à se tapir dans l'ombre (32). L'adolescent ne peut alors avertir les ORK qu'à contretemps, dans une vaine agitation des bras (33). Mais fausse alerte. L'important s'est trompé d'itinéraire et doit effectuer une manœuvre avant de reprendre sa route. Aguerri, les ORK ont cependant anticipé la menace et déserté la scène de leur petit théâtre, laissant filer la voiture sur le pont routier qui enjambe les voies de chemin de fer (34c). Anodin en apparence, ce petit enjeu de mise en scène aura certes permis d'accentuer l'intensité dramatique au cœur de l'urgence, mais aussi de redéfinir les contours d'un espace hors-la-loi, tout à la fois livré à l'expression artistique et au vandalisme de l'espace public. Parfois toléré, toujours interdit le graff est un défi à l'autorité. Défi qui signale une présence, en même temps que sa soustraction. Celle d'un corps en mouvement qui n'agit qu'en cachette, dans l'ombre, à la marge de l'interdit, et qui fait de sa fuite une protection (contre les sanctions pénales) et une promesse (de continuité, d'avenir artistique). Le graff garde donc le souvenir fantôme d'un passage, d'un geste créateur et voyou.

La ligne musicale réapparaît au moment où Chérif, mû par son désir de voir, sort de l'ombre et descend le talus où il était posté (37). Des morceaux de nuit se détachent à nouveau de l'espace et s'empressent d'achever leur œuvre (38). Le contrechamp dans l'axe fait alors entrer l'ombre floue de Chérif au premier plan dans le cadre de son nouvel imaginaire. (40). L'image de l'adolescent, le regard intense, comme médusé, épuise quant à elle la palette des expressions de la sidération. La révélation a eu lieu, un regard est né (41). Occupé à figurer le contour des lettres d'un trait noir, un « chorégrapheur », la jambe levée, esquisse un ultime pas de danse, le corps à la fois support et prolongement du geste plastique (42). L'ouvrage sitôt achevé, les ORK se sauvent *comme des voleurs* et se débarrassent des bombes et preuves de leur attentat (43). Enfin, Thomas attrape Chérif par le bras en un dernier plan fugace. Les blocs d'ombres retournent vite à la nuit, comme ils en sont venus (44).



1



6



13



19



21a



21b



24b



25



26



29



30



31



32



33



34c



37



38



40



41



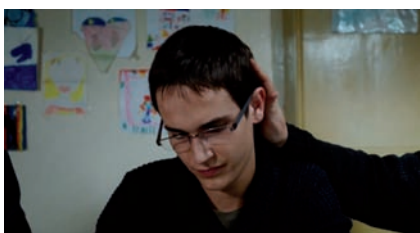
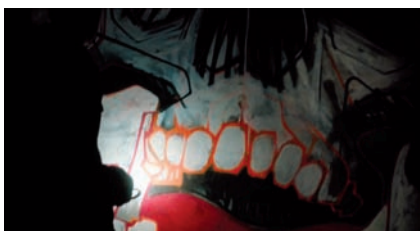
42



43

BANDE-SON

La musique des émotions



Vandal partage sa dramaturgie entre deux univers, diurne et nocturne. Rêve et réalité. Vie quotidienne et imaginaire du graff. La musique, quasi absente du jour, adopte le même clivage et n'intervient qu'aux moments cruciaux de l'émancipation de Chérif, comme traduction de ses émotions ressenties depuis ses premières gammes de graff (9) jusqu'à son grand œuvre symphonique final. Elle accompagne son parcours initiatique, jalon son passage du cercle vicieux de la délinquance à celui « vertueux » du graff.

La musique du graff

La bande originale de *Vandal* est signée Ulysse Klotz. Elle se compose d'amples plages synthétiques très planantes et de morceaux fortement rythmés, passant ainsi de la fascination du personnage à une dramatisation plus classique de l'action. La cartographie qu'elle dessine est celle de l'appartenance à la tribu, de l'intime et de l'urbain. De l'espace émotionnel et du territoire sensationnel du graff où Chérif trouve refuge et s'épanouit.

La musique de *Vandal* est celle du graff, « entendue » par le jeune héros lors de son initiation, et de la découverte à ses yeux dessillés d'un monde de lignes, de couleurs et de formes nouvelles. Elle émerge du cœur d'une première nuit graphique, faisant passer l'adolescent de l'obscurité totale où il se tient caché à la lueur d'un lampadaire reflétée sur son visage subjugué par la révélation du graff. Dans cette belle nuit lumineuse, la musique porte en elle le mystère des émotions qui émergent soudainement, qui emportent l'âme et le corps, qui envahissent les sens, et qui font naître l'élan, l'envie, la passion.

Un peu plus tard, ses notes atmosphériques font planer dans la pénombre de la chambre de Thomas une ivresse qui transporte Chérif, l'œil collé au carnet d'esquisses, dans des lieux inouïs. Cette musique, qui l'enivre la nuit, le maintient, l'habite le jour. Ses envolées de synthétiseurs entrecoupées de *breaks* expriment ensuite le désordre du frisson, de l'adrénaline et de la jouissance collective lors de l'équipée nocturne juxtaposant saccage (de la fresque de Vandal) et conception (du grand graff de la bande, 17). Enfin, l'exploration nocturne de la grotte de Vandal est remplie des longues notes pesantes du mystère et de l'effroi face à la démesure du lieu et au foisonnement des graffs. Dans cet antre, la BO est l'expression d'une fascination intense qui s'étoffe alors, s'amplifie, monte en puissance jusqu'aux envolées lyriques de l'accomplissement final. Là, au terme de son geste amer et vainqueur, Chérif fait taire la musique, le regard défiant devant lui. Face à nous. Silencieux.

Musiques d'exclusion

Les (rares) musiques, autres que celle qui émane de Chérif et qui lui appartient en propre, le désignent précisément comme un autre, corps étranger, hors du groupe et du cadre. Ainsi, le contrepoint culturel que constitue le 3^e mouvement du concerto n°2 (*L'été*) des *Quatre saisons* de Vivaldi au *démarrage* du film indique d'emblée que l'adolescent hurlant au volant de la voiture volée qu'il conduit n'est pas à sa place. À « *recadrer* » donc, sanctionne la juge pour enfants. Idem pour les chansons entonnées *a cappella* par le collègue de travail de son père (18) et par sa tante durant la réunion de famille chez la grand-mère (29). La première a valeur d'obstacle linguistique aux liens intergénérationnels avec le groupe des origines (Chérif ne comprend pas l'arabe) ; la seconde (« *Balaie l'eau* » d'Anne Sylvestre) stigmatise l'adieu à l'enfance et l'incompréhension avec les adultes.

Bien sûr, les images internet des exploits de Vandal, qui définissent les limites du possible, défilent au son techno d'un *breakbeat*, caractéristique de la culture hip-hop électro et de la jeunesse, férue de glisse et de graff, des grands centres urbains. Quant à la petite musique émise par la mutique, rugueuse et rappeuse Élodie, elle ne fait l'objet que d'une harmonie éphémère avec celle de Chérif. Pourtant, la phrase « *by my side* » extraite du morceau de hip-hop *On my Mind* de Sacha Go Hard, répétée à l'envi dans le bus qui emmène les deux adolescents vers le repaire des ORK, semblait promettre une relation durable.

PISTES DE TRAVAIL

- Définir la musique émotionnelle attachée à la découverte artistique de Chérif. Pourquoi ce choix de longues nappes envoûtantes à la coloration synthétique ? Que sont-elles censées exprimer (rapport à la nuit, au danger, au mystère) ? À quels moments du récit se manifestent-elles ?
- Établir un lien entre les rythmes syncopés du *breakbeat* et le graphisme fragmenté des couleurs et brisé des lignes du graffiti.
- Le rap est associé au personnage d'Élodie. Pourquoi le réalisateur n'en a-t-il pas fait la musique du graff à laquelle il est pourtant souvent attaché dans l'imaginaire hip-hop ?



Le graffiti vandale¹ au cinéma

Cinématographie du graffiti

Sharks contre Jets. La guerre en milieu populaire de *West Side Story* (Robert Wise et Jerome Robbins, 1961) se danse, mais se lit aussi partout sur le sol et les murs. Chaque gang y inscrit son nom en signe de menace, d'appartenance et d'appropriation territoriale. Les tags et graffitis sont ici des repères identitaires et des bornes frontalières, et ils sont en général encore peu visibles dans le décor du cinéma. On considérera comme une exception, ceux du générique du *Satyricon* de Federico Fellini en 1969 qui témoignent d'une autre actualité, et d'une existence plus que millénaire (laquelle était tolérée selon le droit romain). Les graffitis apparaissent sur les écrans des années 1970 à mesure qu'ils prolifèrent sur les murs des villes, autant comme un indice des rivalités sectorisées (*West Side Story*) que comme un marqueur des mutations sociales. Les graffitis deviennent alors le symbole de la zone (périphérique), de la crise (chômage, pauvreté), de la délinquance. Et même de la violence, et du crime comme dans *Un justicier dans la ville* (Michael Winner, 1974) où trois jeunes violeurs new-yorkais signent leurs actes à coups d'aérosols de peinture.

Signe du vandalisme urbain, ils cristallisent la laideur des villes, et ne sont jamais pendant cette décennie qu'un élément (certes signifiant) du décor des films. John Travolta prend-il le métro dans *La Fièvre du samedi soir* (John Badham, 1978) que son wagon est maculé de graffitis vandales. Peu à peu donc, le cinéma (américain) de la ville en dessine la topographie calquée sur le réel. Couloirs souterrains, rames de trains et métros (intérieur/extérieur), friches industrielles, piles de ponts, murs de béton des quartiers et abords des gares en sont les supports privilégiés, parce que lieux de passage et d'abandon à l'écart des regards importuns. Tags et graffitis hurlent en silence la colère et la frustration des esprits contestataires. Et sont l'expression du rejet et de la haine envers les professeurs et le « système » pour les lycéens rebelles qui en ont enduit les murs de leur lycée dans *Class 84* (Mark L. Lester, 1982).

Films fondateurs

C'est précisément au tournant des années 1980 que certains films portent un regard radicalement nouveau sur le phénomène. *Style Wars* (Tony Silver et Henry Chalfant, 1982), considéré aujourd'hui comme un documentaire de référence de l'*Urban Art* (l'expression *Street Art* n'apparaît qu'en 2007), raconte les débuts new-yorkais de cette culture des rues sur fond émergent

de hip-hop. Le graffiti vandale n'est alors plus envisagé comme une globalité nuisible à l'espace public, mais comme l'affirmation d'une quête esthétique et d'une affirmation de soi. Le film fait passer le graffiti vandale du tout-à-l'égout au tout à l'ego, et pointe le paradoxe du graffeur, grand enfant rêveur de gloire obligé à l'anonymat pour cause de pratique illégale². De fait, sa notoriété est celle de son double (ou « blaze ») ; sa visibilité est celle, seule, des initiés au cœur d'un monde *underground*. Aussi, avec son titre évocateur, *Style Wars* fait état d'un mouvement artistique qui tire sa force et son énergie de l'état de « guerre » permanente que se livrent tous ses acteurs : guerre de territoires bien sûr, guerre de style et de reconnaissance entre artistes-graiffeurs, guerre entre graffeurs et tagueurs, avec les pouvoirs publics, la population, etc.

Également situé dans le quartier sud du Bronx, *Wild Style* (Charlie Ahearn, 1982) souligne sur une trame fictionnelle des plus ténues les connexions rythmiques existant entre graff, musique et danse (smurf, break dance). La culture hip-hop, née des *block parties* équipées de *sound system* du South Bronx, est l'art par excellence de la rupture, de la ligne et du geste discontinu, tracés au son d'un rap « scratché », syncopé. Comme Africa Bambaataa aux consoles de quelques *lives* dans *Beat Street* (Stan Lathan, 1984), le graffeur Lee Quinones et le DJ Grandmaster Flash jouent ici leur propre rôle entre autres *guests stars*. Ces deux fictions, témoignant de l'âge d'or new-yorkais de la culture hip-hop dans son ensemble, contribuent bientôt à sa diffusion en Europe.

Années 2000 : visibilité et reconnaissance

Au cours des années 2000, le graffiti vandale vit une étrange situation, ambiguë, paradoxale. Toujours interdit et sanctionné par la justice, il commence à être reconnu par les galeries qui les exposent. La cote de certains graffeurs grimpe. Le milieu, vaguement récupéré, va s'institutionnalisant. Certaines municipalités commandent des fresques. Sur les écrans, commence l'heure des bilans pour les graffeurs ayant débuté dans les années 1970-80. C'est le cas du Parisien Marc-Aurèle Vecchione *alias* Orel avec son documentaire *Writers* (2004). Entrecoupé d'images d'archives et de commentaires des figures majeures de l'époque, le film retrace l'évolution du graffiti francilien de 1983 à 2003.

Bomb it I (Jon Reiss, 2007) et *Bomb it II* (*id.*, 2010) préfèrent

le contemporain à l'historique et jettent tous deux un regard panoramique sur la production internationale. Ici, des artistes, d'origine et de cultures différentes, développent un graphisme innovant. En 2013, *Style Wars 2* (suite du film culte de 1982) creuse la veine mondialiste du *Street Art*. Fruit d'un tournage étalé sur cinq ans, le documentaire se présente autant comme un voyage dans l'extrême diversité stylistique des continents visités qu'une déambulation dans la psyché des deux graffeurs-réalisateurs Veli Vilver et Amos Angeles.

En 2006, le cinéaste allemand et ex-graiffeur lui-même, Florian Gaag, réalise *Whole Train*, la première fiction sur le sujet dans un style réaliste. Sur fond pesant de rivalités entre groupes, quatre graffeurs du métro se lancent divers défis comme celui de « repeindre » un train entier. Pour souci de vérité « acrobatique », les acteurs sont doublés par des artistes de rue expérimentés (comme dans certaines scènes de *Vandal*), et les dangers mortels de la pratique amplement soulignés.

L'année 2010 marque un tournant pour le graffiti, et le cinéma qui s'en empare, le banalise, le consacre à travers deux nouveaux films célébrant deux icônes du genre. Après Basquiat, le biopic mis en scène par Julian Schnabel en 1996, la documentariste Tamra Davis réalise *Jean-Michel Basquiat, The Radiant Child*, compilation d'images hagiographiques de celui qui, avant la gloire et le mythe, signait ses graffitis du pseudo Samo. Quelques semaines plus tard sort *Faites le mur ! (Exit Through The Gift Shop)* par le pochoiriste britannique Banksy lui-même, qui présente un documentaire en trompe-l'œil et à contre-courant des idées selon lesquelles l'art n'est pas toujours là où on le croit (la laideur non plus).

Depuis, les films qui « font le mur » se multiplient... Le premier long métrage de fiction d'Adam Leon, *Gimme The Loot* (2012), suit deux jeunes graffeurs new-yorkais en quête de célébrité et du « spot » absolu : la célèbre grosse pomme du Shea Stadium. Contemporain de la sortie de *Vandal* en 2013, *Art War* de l'Allemand Marco Wilms revient au Caire, trois ans après la Révolution égyptienne. Sa caméra suit quelques figures locales du graff qui, dans l'attente de la liberté et de la justice, peignent leur colère sur les façades des maisons. La même année, *Inside out*, du nom du projet participatif de JR, graffeur et photographe français, invite les gens de tous les continents à afficher leur photographie grand format sur les murs de leur ville, puis à filmer les réactions des passants. Si ce documentaire d'Alistair Siddons s'écarte un peu du graffiti, il n'en sonde pas moins le rapport des individus à l'espace, et les questions de l'interdit, des limites de l'intime, de l'inscription de l'affectif dans les lieux publics. Fiction colombienne, *Los Hongos* (Oscar Ruiz Navia) brosse en 2015 le portrait contemplatif de deux ados graffeurs d'une petite ville du pays, comme une manière de vivre et de fuir l'ennui des jours trop longs.

Enfin, en 2016, une nouvelle fiction, *Star* de Marc-Aurèle Vecchione, suit le parcours initiatique d'un graffeur vandale qui, contraint de quitter Paris pour Rome, s'interroge sur les limites de la pratique du graff vandale.

1) Le mot, utilisé ici comme adjectif, est issu du bas latin *Vandali, -orum*, du nom d'une peuplade germanique de la région de l'Oder et de la Vistule. Les Vandales, au début du V^e siècle, envahirent et dévastèrent la Gaule, l'Espagne du Sud et l'Afrique du Nord. Ils symbolisèrent, comme les Goths, la barbarie et surtout la destruction. (D'après Le Robert – *Dictionnaire historique de la langue française*).

2) « La destruction, la dégradation ou la détérioration d'un bien appartenant à autrui est punie de deux ans d'emprisonnement et de 30 000 euros d'amende, sauf s'il n'en est résulté qu'un dommage léger. Le fait de tracer des inscriptions, des signes ou des dessins, sans autorisation préalable, sur les façades, les véhicules, les voies publiques ou le mobilier urbain est puni de 3 750 euros d'amende et d'une peine de travail d'intérêt général lorsqu'il n'en est résulté qu'un dommage léger. » Article L 322-1 du Code pénal.



Style Wars 2.



Jean-Michel Basquiat, The Radiant Child.



Faites le mur ! (Exit Through The Gift Shop).



Art War.



Œuvre de Vhils.

Du graffiti au *Street Art*

Graffiti est emprunté au pluriel italien « graffiti », du latin *graphium* (stylet), avec influence de *graffiare* (griffer). Le mot dérive du terme *sgraffito* qui désigne la technique, liée à la peinture *a fresco*, consistant à « griffer », gratter la façade des maisons durant la Renaissance. Le mot perd ensuite son sens technique, et se réfère aux inscriptions et dessins, peints ou gravés. Il existe de nombreux graffitis datant des époques antiques (dans les pyramides d'Égypte, à Éphèse, à Pompéi), et l'on recense des graffitis vikings (en Irlande), des graffitis mayas (à Tikal, Guatemala), etc. Mots ou messages d'ouvriers, de commerçants, de prostituées, slogans militants ou traits lyriques, les graffitis sont des inscriptions populaires que l'on distingue des écritures officielles (politiques, religieuses...). Venus du passé, ils témoignent d'une mémoire collective, du langage et des mœurs populaires.

Brassaï, qui voit en eux un art brut, les photographie dès les années 1930. À la Libération, la progression des troupes alliées s'accompagne du célèbre graffiti « *Kilroy was here* ». Louis Aragon se souvient pour sa part de celui qui recouvre l'Affiche rouge dans son poème « *Strophes pour se souvenir* » (*Le roman inachevé*, 1956). Après-guerre, les façades de Paris s'en parent, et mai 68, qui cite Guy Debord citant Arthur Rimbaud (« *Ne travaillez jamais* », 1952), fait des murs de la ville le tableau noir de ses rêves.

Des États-Unis...

Les premiers tags (littéralement « étiquette » en anglais) apparaissent à Philadelphie à la même période, fin des années 1960, avec un certain Cornbread qui, par amour d'une femme, appose sa signature partout dans la ville (encouragé par les défis que lui lance la presse locale, il ira même jusqu'à taguer le jet privé des Jackson 5) ! La vogue virale du graff vandale est lancée.

Les tags, arrivés en 1969 à New York, sont réalisés à l'aide d'aérosols de peinture, initialement réservés à la carrosserie des voitures ; ils sont composés d'un pseudonyme en lettres stylisées suivies d'un chiffre correspondant au numéro de la rue (*Cliff 159*). La qualité graphique dépasse de loin la lisibilité. Le métro s'en couvre rapidement, qui véhicule partout dans la ville la notoriété du « blaze », et la rivalité des bandes s'exacerbe bientôt autour de prouesses plastiques et physiques. La surenchère pousse tagueurs et graffeurs à s'attaquer à des rames entières de métro, à des lieux visibles de loin et par tous. De la rue des années 1970, jaillit donc une nouvelle forme d'expression graphique, qui s'inscrit dans un mouvement plus vaste : le hip-hop, avec ses styles de danse (break dance), de musique et textes scandés (rap), de vêtements (amples, avec

chaînes et bagues)... Du métro aux murs de la cité, les graffeurs partent à la reconquête d'un espace terne (béton, pollution) ou vulgairement maquillé de publicités.

Chacun y développe son style. Pour s'imposer, le graffeur doit être innovant, captivant. Pour situer son geste artistique dans la géométrie urbaine, il lui faut trouver un bon « spot ». Un mur, une matière, une surface. Le graff est un art contextuel, inscrit dans son espace, sensible à l'angle et la lumière. À l'éphémère et à l'urgence, certains artistes préfèrent bientôt l'atelier afin de perfectionner leurs œuvres (avant d'être exposées en galerie¹). Curieusement, ce sont des artistes tels que Jean-Michel Basquiat (qui collabora avec la graffeuse Futura), Keith Haring et Andy Warhol évoluant à la marge du mouvement – mais qui s'en inspirent – qui mettent le graff sur le marché de l'art, et contribuent par conséquent à sa notoriété, sa marchandisation et son institutionnalisation. En 1980, le MOMA organise l'exposition *New York, New Wave* où se côtoient Warhol, Basquiat et des graffeurs tels que Seen, soit un mélange d'art contemporain et de *Street art*.

... à la France

C'est au début des années 1980 que le graffiti débarque en Europe. L'un des murs les plus dangereux au monde – celui de Berlin – devient la cible des graffeurs dans une démarche contestataire. Paris connaît bien sûr la même fièvre. Les palissades des Halles et du Louvre alors en chantier, le terrain vague de Stalingrad, les quais de Seine se couvrent de formes graphiques aux couleurs chatoyantes et deviennent des galeries d'art à ciel ouvert. Le Paris City Painters, premier groupe français de graffeurs, est créé. La *French Touch* se définit alors par une approche plus *arty* et littéraire. En 1985, un premier rassemblement de graffeurs et fresquistes se tient le long du canal de l'Ourcq où quais et murs sont peints sur plusieurs kilomètres. L'année suivante, la fine fleur du graff parisien (Lokiss, Scipion, Saho, Skki, Jacki) a droit aux honneurs de la presse. Malgré les procès et interdictions qui se poursuivent, le graffiti perdure. Forcément. Pour de multiples raisons, il semble s'être installé dans notre représentation collective comme un fait normal. Son avenir ? Repousser ses propres limites, comme Banksy avec son parc d'attractions *Dismaland*, comme Vhils qui attaque les murs au marteau-piqueur ou à l'explosif, comme Space Invader et son œuvre installée à bord de la Station Spatiale Internationale.

1) La première exposition en galerie a lieu en 1972 ! Des artistes parmi lesquels on trouve Phase 2 ou Stay High 149 sont réunis par le critique d'art et sociologue Hugo Martinez sous le titre générique *United Graffiti Artists*.

Bibliographie

- Sophie Pujas, *Ce qu'il reste de nuit – Lokiss, un portrait*, éd. Buchet Chastel, 2016.
- Graffiti art [Textes par], *Le guide 2016 de l'art contemporain urbain*, éd. Graffiti art, 2016.
- Paul Ardenne et Marie Maertens, *100 artistes du street*, éd. La Martinière, 2011.
- Banksy, *Guerre et spray*, éd. Alternatives, 2010.
- Ruedione, *Backflashes*, éd. Publikat Verlags und Handels KG, 2009.
- Jeanne Folly, *Miss.Tic in Paris*, éd. Paris Musées/Critères, 2005.
- Brassai, *Graffiti*, éd. Flammarion, 1997.
- Henry Chalfant et James Prigoff, *Spraycan Art*, éd. Thames and Hudson, 1995.
- Tarek Ben Yakhlef et Sylvain Doriath, *Paris Tonkar*, éd. Florent Massot, 1991.
- *Graffiti Art*, le magazine de l'art contemporain urbain, bilingue, trimestriel.

Sitographie

- Le site de Lokiss : <http://www.emosmos.com/bio/LOKISS.pdf>
- Le site d'El Cartel : www.flickr.com/elcartel

Vidéographie

- West Side Story* de Robert Wise et Jerome Robbins
- Mur, murs* d'Agnès Varda
- Style Wars* de Tony Silver et Henry Chalfant
- Writers* de Marc-Aurèle Vecchione
- Star* de Marc-Aurèle Vecchione
- Whole Train* de Florian Gaag
- Jean-Michel Basquiat, The Radiant Child* de Tamra Davis
- Faites le mur !* de Banksy
- Gimme The Loot* d'Adam Leon
- Los Hongos* d'Oscar Ruiz Navia

Glossaire

- Aérosol** : bombe de peinture en spray servant à assurer la dispersion du liquide.
- Biter** : copier le style d'un graffeur.
- Black book** : le carnet d'esquisses d'un graffeur.
- Blaze** : pseudonyme d'un tagueur/graffeur (signature immuable et stylisée).
- Bubble** : suite de grosses lettres pleines un peu balourdes.
- Caps** : embout adapté à l'aérosol servant à vaporiser la peinture.
- Clouds** : couleur de fond d'un graff.
- Crew** : groupe de graffeurs/tagueurs.
- End to end** : wagon graffé sur toute sa longueur.
- Flop (ou Throw-up)** : graff simple et rapide de lettres rondes.
- Outline** : contour de lettre.
- Toyer** : recouvrir un tag ou graff par le sien. Le toyeur est celui qui s'en rend coupable.
- Top to bottom** : graff qui court de bas en haut d'un mur, wagon, etc.
- Whole train** : train entièrement couvert de graffitis.
- Wild style** : enchevêtrement complexe du lettrage.

Acteurs et actrices

Zinedine Benchenine

Originaire d'Aubervilliers, il effectue ses débuts d'acteur dans *Vandal*, après avoir été découvert lors d'un casting « sauvage ». Cet enfant des cités, aujourd'hui âgé de 20 ans, trouve dans le personnage de Chérif une sorte d'exutoire à sa propre trajectoire. Il sait désormais ce qui l'intéresse... Après avoir joué dans *Helix Aspersa* (2014), Zinedine Benchenine apparaît encore brièvement dans le film d'Emmanuel Finkiel, *Je ne suis pas un salaud*, en 2016.

Émile Berling

Né à Paris, il interprète un orphelin enfermé dans une maison de correction pour son premier rôle très remarqué au cinéma (*Les Hauts murs*, Christian Faure, 2006). Sur les traces de son père, l'acteur Charles Berling, il tourne ensuite pour l'élite du cinéma d'auteur français. Jeune dealer chez Ozon (*Le Refuge*, 2010) et fils de famille chez Desplechin (*Un Conte de Noël*, 2008), son profil d'adolescent irréprochable lui permet, comme dans *Vandal*, de jouer de l'ambiguïté physique, et de passer avec aisance de l'élève studieux au chef de bande des garçons graffeurs. En 2012, il se retrouve face à son père dans *Comme un homme* de Safy Nebbou. La mise en abyme des rapports père-fils y est alors décuplée. Depuis, le jeune comédien s'est envolé pour le Cambodge où il a été le Sergent André Cariou dans *Le Soldat blanc*, un téléfilm d'Éric Zonca (2014).

Chloé Lecerf

Rien ne prédestinait cette Montmorencienne, aujourd'hui membre du collectif de jeunes acteurs « I have a dream », à faire du cinéma. Recrutée comme Benchenine lors d'un casting « sauvage », elle offre, par sa mine boudeuse et sa pesante démarche, une gêneuse indétermination propre à l'âge de son personnage. Chloé Lecerf a joué récemment dans *Dar*, un court-métrage d'Anne Cissé (2015).

Kevin Azais

Celui dont on a pu admirer l'énergie farouche dans *Les Combattants* (Thomas Cailley, 2014) ne fait ici qu'une modeste apparition. Cependant, sa forte présence agit comme une caisse de résonance à la violence du milieu du graff. Originaire de Deauville, Kevin Azais se révèle sur les écrans en adolescent terrible dans le duo mortifère qu'il forme avec Émile Berling dans *Comme un homme* (S. Nebbou, 2012). Il est depuis allé combattre en Afghanistan aux côtés des forces françaises dans *Le Ciel et la terre* (Clément Cogitore, 2015) et s'est vu éconduire par Izia Higelin dans *La Belle saison* (Catherine Corsini, *id.*).

Ramzy Bedia

Né à Paris, Ramzy (Bedia) grandit à Gennevilliers avant de rencontrer Éric (Judor) avec qui il forme un duo comique sur scène, à la télévision, à la radio et au cinéma depuis 1994 ! Leur humour absurde, vaguement potache sinon franchement régressif, cultive l'art du détournement, et se joue des clichés et de la bêtise ordinaire.



Sa dégaîne et ses origines algériennes ont souvent amené Ramzy à jouer la vraie-fausse kaïra des cités, mi-zonarde, mi-roublarde (*Les Kaïra*, Franck Gastambide, 2012). Les succès populaires du *Ciel, les oiseaux et... ta mère !* (Djamel Bensalah, 1999) et de *La Tour Montparnasse infernale* (Charles Némès, 2001) ont définitivement élargi son audience. Coqueluche des adolescents, l'acteur sait aussi explorer des veines comiques plus féroces (*Steak*, Quentin Dupieux, 2007) et jouer de son image à contre-emploi comme dans *Vandal* (*Bled number one*, Rabah Ameur-Zaïmeche, 2006 ; *Il reste du jambon ?*, Anne Depétrini, 2010 ; *Des vents contraires*, Jalil Lespert, 2011).

Jean-Marc Barr

Pour toute une génération, il est *Le Grand bleu* (Luc Besson, 1988), ou Jacques Maillol, son héros emblématique. Acteur fétiche de Lars von Trier (*Europa*, 1991 ; *Breaking The Waves*, 1996 ; *Dancer in the Dark*, 2000 ; *Nymphomaniac*, 2013), ce natif de Bitburg (Allemagne), formé au théâtre londonien, est aussi *Le fils préféré* de Nicole Garcia (1994). Explorant des pistes improbables (*J'aimerais pas crever un dimanche*, Didier Le Pêcheur, 1998) et heureusement originales (*Saltimbanc*, Jean-Claude Biette, 2003), il est également l'auteur avec son comparse Pascal Arnold d'une œuvre inscrite dans l'esprit du Dogme 95 des Trier et Thomas Vintenber (*Lovers*, 1999 ; *Too Much Flesh*, 2000). Ces dernières années, Jean-Marc Barr consacre l'essentiel de sa carrière à son personnage d'enquêteur Richard Faraday, héros de la série *Deux flics sur les docks* (2011-2016).

Marina Fois

Née à Boulogne-Billancourt, Marina Fois vient (comme Ramzy) de la télévision où elle a « grandi » avec les Robins des bois, troupe d'acteurs comiques formée au Cours Florent. Son credo est d'abord le personnage des « idiots », qu'elle raffine ensuite pour donner aux héroïnes qu'elle incarne douceur et gravité sur un mode distancié. Lequel lui permet aujourd'hui de mener une double carrière d'actrice au registre dramatique (*Darling*, Christine Carrière, 2007 ; *Polisse*, Maiwenn, 2011) et comique, mêlant indistinctement pour ce dernier le meilleur et le pire (*Filles perdues, cheveux gras*, Claude Duty, 2002 ; *Boule et Bill*, Alexandre Charlot et Franck Magnier, 2013).

Graffeurs du film

Lokiss

Paris, début des années 1980, le terrain vague de La Chapelle, c'est là que tout commence. Là où Dee Nasty (célèbre disc jockey) invente ses premières free parties.

Lokiss, de son vrai nom Vincent Elka (né à Paris en 1968), est alors un adolescent turbulent, peu enclin à assumer ses origines bourgeoises¹. Il tague, graffe aux côtés des BBC du côté de Stalingrad (les Bad Boy Crew, un groupe de graffeurs réunissant à l'époque Scipion, Jayone, Skki, Ash). Et, comme eux, il s'amourache de la culture hip-hop fraîchement débarquée des États-Unis. À l'âge de 18-19 ans, il couvre Paris de ses graffitis vandales, qu'il abandonne vite pour la fresque grand format. Entre-temps, il passe un BTS de publicité (pour rassurer ses parents), puis part quelques années dans les Cévennes, mûrit sa peinture, se nourrit d'influences diverses : Frantisek Kupka, Robert Delaunay, première manière, puis Moebius. Il change ensuite de support, passe à l'acier inox, le verre, le béton, s'invente un double féminin, Ana Vocera, sous le pseudonyme duquel il développe diverses plateformes d'écriture et de création musicale sur Internet.

Considéré comme une figure historique du graff, Lokiss est un artiste pluridisciplinaire aujourd'hui tourné vers les nouveaux médias, explorant les arts visuels (la sculpture 3D) et le domaine du numérique (Net Art). Artiste prolifique, il est également l'auteur de courts-métrages expérimentaux (Territories, 2006 ; Une passion politique, 2011) et d'installations vidéos (« Exhibition – L'invention du sauvage », Musée du Quai Branly, 2011).

Les fresques de Lokiss sont entre autres visibles à Paris ou à Bologne. Il est l'auteur de celles de Vandal dans le film d'Hélière Cisterne.

Orka et Pisco Logik

Pisco Logik le Strasbourgeois et Orka le Parisien débutent dans leurs villes respectives au milieu des années 1990. Leur terrain de jeu : les friches industrielles, les voies ferrées, les terrains vagues. Leur amour commun pour le muralisme sud-américain les amène à créer le collectif de graffeurs El Cartel, avec Does (de Sao Paulo) et Fisek (également designer au Chili). Ils travaillent en Amérique du Sud, en Europe et naturellement en France.

Pisco organise pour sa part Write 4 Gold en 2004 et 2005, un festival international de graffeurs à Strasbourg, et travaille à divers événements promotionnels mêlant art, performance et publicité. Avec Orka, qui avait déjà travaillé sur le troisième court-métrage de Cisterne, Sous la lame de l'épée, il travaille à la production de Vandal et réalise les graffitis du groupe des ORK.

Presse

De la fougue du graff

« Vandal porte tous les stigmates, les signes d'une patiente maturation et d'un désir de cinéaste enfin libéré. Témoignant d'une maîtrise impressionnante, d'une conscience de chaque détail, c'est aussi un premier film impulsif et frondeur – vandale, en effet [...]. Certes, on pourrait reprocher au film son extrême application, sa manière de ne rien laisser au hasard, mais ce serait négliger l'impolitesse et l'élan fougueux que manifeste Hélière Cisterne, dont l'empathie est à chercher du côté des marges. Il faut ainsi voir sa manière de filmer les scènes de graff comme autant d'exploits collectifs, artistiques et politiques, des chorégraphies urbaines saisies dans un sentiment d'urgence exaltant. »

Romain Blondeau, *Les Inrockuptibles*, n° 932, 8 octobre 2013.

Refus des clichés

« C'est l'un des mérites de ce film de partir d'un constat de société avant d'explorer un monde onirique et fiévreux, sans jamais quitter le point de vue du protagoniste. Les coups de théâtre mènent à un dénouement sans doute prévisible, mais entre-temps la mise en scène aura adroitement épousé la conquête rageuse du personnage, à la recherche d'un accomplissement que lui refusent les adultes même les mieux intentionnés, et qui a tout à voir avec une transfiguration poétique de l'espace urbain via le graffiti. Grâce à une écriture rigoureuse, sans clichés, et à une direction d'acteurs toujours juste mêlant aux inconnus des noms populaires, Hélière Cisterne déjoue avec talent les embûches du document sociologique, avec la complicité de sa scénariste Katell Quillévéré. »

Yann Tobin, *Positif*, n° 634, novembre 2013.

Trajectoire expérimentale

« Le film juxtapose les pistes : il prend des allures de documentaire en immersion lorsqu'il suit Chérif dans sa formation sur un chantier de construction, il joue avec les codes du teenage movie balisé de forts marqueurs culturels – outre les graffitis, de courtes plages mises en musique nous mettent en fréquence avec les jeunes personnages, sans perdre de vue le fil du récit qui les fait naître –, il n'oublie pas de construire la chronique parallèle d'un flirt indécis de Chérif avec une jeune Elodie et on pourrait enfin trouver à Vandal l'allure d'une toile d'avant-garde, plastique et diffractée. Au total, le projet dégage un parfum presque expérimental, en tout cas plus innovant que son pedigree apparent pourrait le laisser penser. On a connu Chérif en enfant submergé. Quelques semaines plus tard, c'est un homme. Encore tendre, mais initié. »

Olivier Séguret, *Libération*, 8 octobre 2013.

Générique

Titre original	<i>Vandal</i>
Coproduction	Joseph Rouschop, Valérie Bournonville / Tarantula
Dir. de prod.	Mathieu Verhaeghe
Production	Justin Taurand (Les Films du Bélier)
Réalisateur	Hélière Cisterne
1^{er} Ass-réal.	Franck Morand
Scénario	Gilles Taurand, Hélière Cisterne, Katell Quillévéré (avec la participation de Nicolas Journet)
Photo	Hichame Alaouié
Son	Florent Klockenbring, Benjamin Viau
Musique	Ulysse Klotz
Montage	Thomas Marchand
Décors	Anna Falguères
Graffitis Vandal	Lokiss
Graffitis ORK	Pisco Logik et Orka / El Cartel
Coach acteurs	Cynthia Arra
Casting	Sarah Teper, Leïla Fournier
Interprétation	
<i>Chérif</i>	Zinedine Benchenine
<i>Thomas</i>	Émile Berling
<i>Élodie</i>	Chloé Lecerf
<i>Johan</i>	Kevin Azais
<i>La Juge</i>	Corinne Masiero
<i>Christine (la tante)</i>	Brigitte Sy
<i>Paul (l'oncle)</i>	Jean-Marc Barr
<i>Farid (le père)</i>	Ramzy Bedia
<i>Hélène (la mère)</i>	Marina Fois
<i>Grand-mère</i>	Isabelle Sadoyan
<i>Laure</i>	Sophie Cattani
<i>Le professeur</i>	Yoann Blanc
<i>L'avocat</i>	Damien Gouy
<i>Ilias (le petit frère)</i>	Yazid Benchenine
Film	Couleur
Format	DCP (1/1.85)
Durée	1h24
Pays	France
Visa n°	119 476
Distributeur	Pyramide
Sortie France	9 octobre 2013

Récompenses :

Prix Louis-Delluc du premier film en 2013

1) <http://www.artistup.fr/articles/542/lokiss-revele-l-energie-du-graffiti>

RÉDACTEUR EN CHEF

Léo Souillés-Debats

RÉDACTEUR DU DOSSIER

Philippe Leclercq, enseignant et critique de cinéma.



transmettre
LE CINEMA

www.transmettrelecinema.com

- Des extraits de films
- Des vidéos pédagogiques
- Des entretiens avec des réalisateurs et des professionnels du cinéma...

Avec la participation de
votre Conseil départemental

ministère
éducation
nationale



CNC