

Et si...



Présenté par :

Claire VALENTIN

Julie BUIS

Kélia MUSANDJI

Elodie GRIENET

Baseline: Et si un détail pouvait tout changer

Pitch du podcast : Et si Rose avait laissé une place à Jack sur la planche en bois ? Et si Dark Vador n'était pas le père de Luke Skywalker ? A un détail près, ces films n'auraient sûrement jamais eu le succès qu'ils connaissent. Si le multivers existait dans tous les films, qu'est-ce que ça donnerait ? Cette série de podcast explore des alternatives qui nous amènent parfois à des sujets profonds.

"Et si..." est un podcast qui vise les cinéphiles de tout âge avec beaucoup de curiosité.

Présentation des créateurs :

Nous sommes 4 étudiantes de 20 ans en troisième année de licence Information et Communication à l'université Paris Nanterre. Toutes passionnées de cinéma, il nous semblait naturel de vous proposer un podcast sur ce thème. L'une de nous (Claire) tient même un site de critique cinématographique.

Type de diffusion : Ce podcast sera diffusé sur des plateformes de streaming audio comme Deezer, Spotify, Apple Music, mais aussi sur des applications dédiées comme Pocket Cast, Podcast addict, Apple Podcast ou encore Android Podcast. Notre stratégie de communication sera d'attirer les cinéphiles avec des remakes de films. Ceux qui connaissent les films pourront les redécouvrir sous un nouveau jour, et ceux qui ne les connaissent pas seront tentés de les visionner.

Time code d'entrée : il diffère d'un épisode à un autre et se situera environ entre 5 et 20 secondes.

Les épisodes dureront entre 4 et 6 minutes environ chacun.

8 épisodes sont prévus dans cette série de podcast, dont 4 déjà enregistrés :

- Azur et Asmar, 2006 (Michel Ocelot)
- Raiponce, 2010 (Nathan Greno, Byron Howard)
- Vice-Versa, 2015 (Pete Docter)
- La-haut, 2009 (Pete Docter)
- Prison Break, 2005 (Paul Scheuring, Matt Olmstead, ...)
- Tu ne tueras point, 2016 (Mel Gibson)
- Fenêtre sur cour, 1955 (Hitchcock)
- Les 400 coups, 1959 (Truffaut)

Script de nos podcasts enregistrés :

Azur et Asmar, 2006 (Michel Ocelot)

Produit par Michel Ocelot, Azur et Asmar est un long métrage animé d'1h39 sorti en salle le 25 octobre 2006.

Quelque part en Europe, durant le Moyen Âge, deux enfants étaient bercés par la même femme d'origine arabe nommée Jenane. Azur, blond aux yeux bleus, fils du châtelain, et Asmar, brun aux yeux noirs, fils de la nourrice. Élevés comme deux frères, les enfants sont séparés brutalement. Le père d'Azur l'envoie étudier en ville et prend la décision de chasser Jenane et son fils qui retourneront dans leurs pays d'origine.

Mais Azur, marqué par la légende de la Fée des Djinns que lui racontait sa nourrice, n'aura de cesse de la retrouver. Il traverse la mer et retrouve Jenane, devenue la veuve d'un riche marchand. Asmar aussi a grandi, il ambitionne également d'épouser la fée des djinns. Les deux jeunes hommes décident de faire route ensemble puis de tenter leur chance séparément. Leur chemin sera jalonné d'embûches. Poursuivis par des voleurs, ils devront déjouer les pièges d'une bande de marchands d'esclaves, puis affronter une série d'obstacles avec des clés magiques.

Au terme du voyage, chacun trouvera la fée de ses rêves. Mais ce que les deux garçons découvriront de plus important, c'est la paix, l'harmonie et la complémentarité.

Et si Asmar était d'une autre origine (Égypte)

Dans cette nouvelle histoire, Azur et Asmar sont toujours deux petits garçons, l'un fils de châtelain européen, l'autre fils d'une nourrice égyptienne : tous deux élevés par cette dernière prénommée Jenane. Depuis le berceau, cette femme prend l'habitude de raconter une comptine à ses deux garçons : celles de la déesse Hathor. La légende raconte qu'Hathor, déesse de l'amour égyptienne, serait enfermé dans un endroit secret. Pour la retrouver, il fallait faire face à un chemin complexifié par les Dieux. Lorsqu'Azur eut atteint 11 ans, son père l'envoya étudier en ville et décida de chasser la nourrice et son fils, Asmar, qui retournerons dans leurs pays d'origine.

La séparation fut rude pour Azur, qui, toujours bercé par la légende d'Hathor, décide à sa majorité de partir de l'autre côté de la mer et de délivrer la déesse.

Un fois arrivée sur les terres de Jenane et Asmar, Azur parti à leurs recherches. Il rencontra quelques embûches avant d'atteindre son but. La malédiction des yeux bleus fut la première. Azur, grand blond aux yeux bleus, ne voulant pas arrêter sa quête décida de fermer les yeux à tout jamais pour que personne ne s'aperçoive de la couleur de ses yeux.

Une fois réuni avec son frère et sa mère de cœur, aujourd'hui veuve d'un riche marchand, Azur et Asmar décident alors de partir ensemble à la recherche de la déesse.

Sur leur route, ils rencontreront 4 réincarnations animal des Dieux qu'ils devront convaincre afin de passer à l'épreuve suivante. L'épreuve était divisée en deux parties : deux épreuves de force en premier puis deux épreuves de légitimité. Le dieu Horus envoya en premier son Faucon, puis le Dieu Amon « au nom multiple » envoya un serpent pour tester, les deux jeunes hommes. C'est avec difficulté qu'Amon et Horus finissent par accorder le passage aux deux frères. Ensuite, pour se rendre compte de la légitimité d'Azur et Asmar, un chat et une vache représentant la déesse Bastet et Hathor elles-mêmes croisent le chemin de nos deux héros. Ces deux dernières épreuves furent les plus simples car Azur et Asmar ont un cœur pur et les déesses l'ont remarqué immédiatement.

La déesse Hathor fut donc libérée par nos héros, seulement celle-ci ne pouvait que se marier avec l'un d'entre eux. Le dilemme fut vite résolu puisque pendant la dernière épreuve Bastet tomba amoureuse d'Azur et Hathor d'Asmar.

Au terme de leurs voyages chacun trouvera la déesse de ses rêves.

Cet épisode a été présenté par Kelia Musandji.

Vice-Versa, 2015 (Pete Docter)

Vice-versa est un long métrage d'animation de Pixar. Réalisé en images de synthèse par Pete Docter et co-réalisé par Ronnie Del Carmen, il est sorti en 2015. Il remporte en 2016 l'Oscar du meilleur film d'animation.

Au Quartier Cérébral, le centre de contrôle situé dans la tête de la petite Riley, 11 ans, cinq personnifications de ses émotions de base prennent vie. À leur tête, Joie, débordante d'optimisme et de bonne humeur, veille à ce que Riley soit heureuse. Peur se charge de la sécurité, Cole`re s'assure que la justice règne, et Dégoût empêche Riley de se faire empoisonner. Quant à Tristesse, elle n'est pas très sûre de son rôle, les autres non plus d'ailleurs, c'est pourquoi ils l'éloignent de la table de contrôle. Alors que Riley grandit, ses expériences deviennent des souvenirs, collectés dans des orbes de différentes couleurs, selon l'émotion principale du souvenir qui sont envoyées dans la mémoire à long terme chaque nuit. Ses cinq souvenirs essentiels, gardés à l'écart des autres, sont tous jaunes et donc heureux. Chacun représente un de ses traits essentiels de personnalité. Lorsque la famille de Riley emménage dans une grande ville, les Émotions ont fort à faire pour guider la jeune fille durant cette difficile transition. Mais quand Joie et Tristesse se perdent accidentellement dans les recoins les plus éloignés de l'esprit de Riley, emportant avec elles certains souvenirs essentiels, Peur, Cole`re et Dégoût sont bien obligés de prendre le relais. Joie et Tristesse s'aventure dans des endroits très inhabituels comme la Mémoire à long terme, le Pays de l'Imagination, la Pensée Abstraite, ou la Production des Rêves, pour tenter de retrouver le chemin du Quartier Cérébral afin que Riley puisse passer ce cap et avancer dans la vie.

Vice - Versa suit le changement difficile de l'enfance à l'adolescence. **Et si Riley avait 18 ans, rentrerait dans l'âge adulte** ? Que se passerait-il si elle partait étudier à l'étranger ?

Dans cette nouvelle histoire, Riley vient d'avoir son bac. Elle a été acceptée dans une prestigieuse école londonienne. Dans le quartier cérébral, c'est la panique. Joie a hâte de découvrir cette nouvelle vie, Peur redoute cette nouvelle expérience et Tristesse n'a aucune envie de

partir et de quitter ses amies, sa famille et ses habitudes. Lors de son premier jour d'école, Peur et Tristesse panique tellement qu' en tentant de se prendre dans les bras, ils basculent en touchant un souvenir essentiel. Cette erreur enclenche une crise chez Riley, mélangeant les larmes et l'angoisse. Prise de honte, elle sort en courant de la classe. Joie, essaye alors de reprendre le contrôle de la situation en séparant Peur et Tristesse, en vain, les deux se font aspirer hors du quartier cérébral, et sont emmenés dans la mémoire à long terme, un immense labyrinthe. Joie, Cole`re et Dégoût tentent de conserver le bon équilibre de Riley entre d'une part, la peur exagérée et l'insouciance et d' autre part la tristesse incontrôlable et la bonne humeur. Mais cela ne fonctionne pas vraiment, Riley est tiraillée entre des excès de cole`re, de dégoût sans raison et de joie intense. Sans aucune peur, Riley sort beaucoup, peut-être un peu trop parler à des inconnus, se fait influencer du mauvais côté, ce qui ne lui ressemble pas du tout. L'absence de Peur dans le quartier cérébral, lui fait faire des actions sans aucune limite et sans penser aux conséquences.

Après un long voyage dans la mémoire à long terme de Riley, en passant par son ami imaginaire d'enfance, le train de la pensée, et les rêves, Tristesse et Peur se retrouve malencontreusement aux Oubliettes, une zone abyssale où les souvenirs sont oubliés. Tristesse perd espoir de retrouver leur chemin, Peur panique et commence à pleurer. Soudain, il touche un souvenir qui montre Riley à l'âge de 7 ans, lors de son premier cours de hockey sur glace. Tristesse se reprend, s'approche de Peur, et lui rappelle que c'est grâce à lui que Riley a réussi à pratiquer le hockey qui est devenue sa passion. Tous les deux se rendent compte de leur importance auprès de Riley. Ils décident de se sortir de cette situation et de retrouver leurs chemins. Ils réussissent finalement à rejoindre le quartier cérébral grâce au train musical. Peur et Tristesse retrouvent les autres émotions qui ont totalement perdu le contrôle. Soulagées, les cinq Émotions parviennent à retrouver l'équilibre de Riley, ce qui lui fait prendre conscience de ses mauvais actes.

Riley se reprend et décide de profiter de cette expérience sans excès. Dans le quartier cérébral chacun réalise l'importance d'être tous les cinq et l'utilité de chacun.

Cet épisode a été présenté par Elodie GRIENET.

Fenêtre sur cour, 1955 (Hitchcock)

A cause d'une jambe cassée, le reporter et photographe que l'on appellera Jeff est contraint de rester chez lui dans un fauteuil roulant. Homme d'action et grand amateur d'aventure, il s'aperçoit qu'il peut tirer parti de son immobilité forcée en étudiant le comportement des habitants de son immeuble. Ses observations l'amènent à la conviction que Lars Thorwald, son voisin d'en face, a assassiné sa femme.

Le scénario de Fenêtre sur cour est résumé par une formule qu'ont très bien théorisée Eric Rohmer et Claude Chabrol, deux jeunes réalisateurs : « Un homme regarde et attend, pendant que nous regardons cet homme et attendons ce qu'il attend. »

Et si Jeff n'avait pas été immobilisé à cause de cette jambe cassée ?

On peut alors imaginer que Hitchcock n'aurait pas accordé la même importance à ce que voyait Jeff de sa fenêtre. Hitchcock a créé l'idée de cette fenêtre comme un écran dans l'écran : on y voit la pensée et l'imagination à l'œuvre. Peut être que si Jeff n'était pas immobilisé, Hitchcock aurait centré cette investigation sur Lars Thorwald et ses agissements. Regarder Fenêtre sur cour, c'est se positionner à l'instar de Jeff en toute sécurité devant un cadre qui contiendrait un « petit monde » en action. Alors que si Hitchcock se plaçait du côté du tueur, peut-être aurions nous pu vivre un film où le personnage cherche à cacher son crime. Nous aurions été de l'autre côté de la fenêtre.

Personne ne semble contester l'idée que Fenêtre sur cour donne une définition canonique du cinéma en prenant le parti pris de suivre le regard de Jeff. Cependant, nous aurions également pu suivre l'échappatoire d'un tueur en série en découvrant comment voulait-il cacher son meurtre.

Cet épisode a été présenté par Claire Valentin.

Prison Break, 2005 (Paul Scheuring, Matt Olmstead,...)

Beaucoup de personnes doivent connaître cette série ou alors, tout le monde doit en entendre parler vue la notoriété qu'elle a ! Prison Break est une série américaine créée par Paul Scheuring en 2006. Malgré le fait que cette série date d'il y a fort longtemps, sa popularité est toujours omniprésente aujourd'hui car c'est une série qu'on ne peut pas oublier.

Pour résumer pour les personnes qui ne connaissent pas, Prison Break met en scène un homme qui se prénomme Michael Scofield, un ingénieur menant une vie tout à fait paisible, s'apprêtant à réaliser un faux braquage pour aller en prison. Mais pourquoi souhaite-t-il aller en prison ? Car il souhaite sauver son frère Lincoln Burrow qui est condamné à la peine de mort pour un crime qu'il n'a pas réalisé. Pour cela, il a élaboré un stratagème en amont pour qu'ils s'évadent tous les deux de la prison. Néanmoins, Michael Scofield va au cours de ses péripéties, rencontrer des personnes au sein de la prison qui vont découvrir le plan qu'il a réalisé pour s'évader de prison, dont certaines seront donc impliquées dans ce plan et vont même l'aider à réaliser quelques tâches du plan.

Et si Michael Scofield n'avait pas d'alliés en prison, aurait-il réussi à s'évader ?

Tout d'abord, Scofield est un homme très intelligent qui reste à l'affût du moindre détail qui pourrait compromettre sa mission dangereuse. On le compare également au Professeur dans la série « La Casa de Papel » qui est également perfectionniste concernant la gestion du braquage qu'il réalise. Nous pouvons prendre l'exemple du fait que Scofield ait tatoué la totalité du plan de la prison sur son torse, dos et ses bras pour que son frère et lui puissent s'évader : personne n'aurait pu réaliser quelque chose de la sorte hormis Michael qui a un QI très développé ! Cependant au cours de sa mission, il rencontre d'autres prisonniers qui vont devenir par la suite ses alliés pour sortir de prison. En effet, certaines tâches sont compliquées à réaliser en étant seul donc Michael était obligé de mettre certaines personnes dans la confiance par rapport à son plan d'évasion malgré le fait qu'il ne fasse pas entièrement confiance à quelques-unes.

Par exemple, lors de l'étape de l'évasion dans la salle des gardiens dans laquelle lui et ses alliés -appartenant à l'équipe pénitentiaire- doivent remettre en ordre la salle des gardiens qui a eu un incendie volontaire bien sûr. Le but étant de creuser un trou qui permettrait à Michael de passer par un conduit qui lie sa cellule à l'infirmerie dans laquelle il passe une grande partie de son temps. Ce travail titanesque n'aurait sûrement jamais fonctionné si Michael était seul à creuser ce fameux trou. Le fait que d'autres personnes l'aident à creuser ce trou renforce l'idée que le plan de Michael serait tombé à l'eau sans l'aide de ses coéquipiers.

Nous idolâtrons Michael en raison de son intelligence et du fait qu'il arrive à s'en sortir dans toutes les situations possibles et inimaginables avec ses idées qui fusent dans tous les sens. Sans cette intelligence du personnage principal, la série n'aurait pas eu une telle ampleur. Néanmoins, cette intelligence lie également le renfort d'autres personnes donc soit l'évasion aurait fonctionné mais aurait pris énormément de temps, ou soit Lincoln (le frère de Michael) serait déjà passé par la chaise électrique et serait mort donc la mission aurait échoué : cette possibilité serait bien évidemment celle qui serait la plus probable. Michael est donc le pilier de cette évasion et les autres sont des outils de son plan. Donc heureusement que ses partenaires de la prison se sont embarqués dans cet engrenage de problèmes car sans eux, Lincoln serait mort depuis belle lurette et Michael aurait passé plusieurs années en prison !

Cet épisode a été présenté par Julie Buis.