

UN PARCOURS TRÈS PARTICULIER

« Entrelacement de trois films », « film mosaïque », « véritable tissage de petites saynètes », le Cahier de notes abonde d'expressions, soit d'Agnès Varda, soit de Michel Marie, mettant l'accent sur le morcellement de ce film. Au milieu d'une narration quasi linéaire et très lisible de dix ans de la vie de Jacques Demy dans la ville de Nantes d'avant, pendant et après la guerre, Agnès Varda multiplie les échappées, imaginant – c'est à dire mettant en images – les pensées, les rêves du jeune Jacques, les reliant à ses films ; elle le montre écrivant ce qu'elle va filmer, elle le montre tout simplement, et parfois aussi on l'entend.

Mais, si l'on jette un œil sur les créations d'Agnès Varda, de ses fictions documentarisés à ses documentaires en forme d'essais très subjectifs en n'oubliant pas ce qu'elle fera après Jacquot, glaneuse des plages, c'est le monde d'Agnès qui illustre celui de Jacques. D'où cette « complexité », cette sorte d'immense collage de 118 minutes et, pour faire de ce collage un film, le maître mot **c'est le montage**, ce qui donne un sens à la profusion et à la diversité.

Notre propos serait, non pas de l'expliquer mais de le faire ressentir dans ce parcours et ce d'une manière que, nous l'espérons, ne renierait pas Agnès Varda, **par le jeu**...

... un Jeu de l'oie où se mêlent l'image et l'aléatoire du jeu de dés.

Par l'aléatoire de l'arrivée dans une image du film nous voulons mimer les intrusions fulgurantes d'Agnès Varda dans la chronique quotidienne et leur charge émotionnelle avant de les reconstruire par un montage semblant, comme disent les enfants.

LE JEU DE L'OIE

Le fabriquer : le jeu de l'oie comporte 62 cases, la 63^{ème} étant l'arrivée. Il faut d'abord choisir ces 62 cases, ce sont bien sûr des images du film. Lesquelles? fastoche ! Le déroulant du cahier de notes nous propose, de la page 19 à la page 30, soixante images, on les photocopie et on les monte dans l'ordre, il n'en manque que deux. Nous proposons de rajouter, à la case 31 la photo du haut de la page 42 montrant un disque de l'époque (BOUM !!), la case traditionnelle du puits faisant la place à l'évocation du son. Puis, à la case 58, la case traditionnelle du tombeau ajouter une photo qui n'existe pas dans le Cahier mais facile à fabriquer en inversant la photo 14 de la page 33, celle de la main, mais tournée vers la gauche signe qu'il faut repartir du début.

Les règles : mêmes règles que pour un jeu de l'oie traditionnel sauf que les cases 5,9,14,18,23,27,32,36,41,45,50,54,59, ne sont pas des oies et que pour avancer du même nombre de cases le joueur devra, c'est selon, dire le nom du personnage, citer le lieu, dire le nom du film si c'est un extrait, donner une réplique, chanter la chanson que l'on entend à ce moment là (ça c'est dur mais on peut se faire aider par la personne qui possède le cahier et qui donne le titre de la chanson) etc... on peut imaginer d'autres règles en partant du film, par exemple deviner si la photo qui est en noir est en couleur dans le film. Attention une réponse ne peut servir qu'une fois dans la même partie.

Règles particulières : la case 31 représente le son et donc on ne peut en sortir qu'en chantant ou fredonnant un des airs du film. La case 58 oblige à tout recommencer parce que c'est comme ça..

Rien n'empêche de compléter ces règles en reprenant des idées des jeux de l'oie traditionnels mais l'important est de creuser la connaissance du film.

Objectif : bien sûr parcourir le film, tant le but c'est le chemin, mais aussi terminer le parcours en notant tous les numéros des cases sur lesquelles on est tombé, reprendre toutes les images de ces cases et les organiser pour faire avec elles une BANDE ANNONCE du film, chacun la sienne.

On peut la faire oralement mais on peut aussi l'écrire et l'envoyer avec le choix des photos à GINDOU CINÉMA qui ne vous oubliera pas.