



Entrée en matière

Pour commencer

Après un bac littéraire option cinéma, Héliel Cisterne entreprend des études de philosophie à l'université Paris-VIII (Saint-Denis). Pour ce cinéphile fêru de culture américaine, il n'est cependant pas question de renoncer à l'expérience du 7^e art. La révélation ressentie avec le film *Crash* de David Cronenberg (1996), ainsi que la rencontre avec Katell Quillévéré (elle-même aujourd'hui cinéaste et scénariste de *Vandal*) vont stimuler son appétit de mise en scène. En 2003, à l'âge de 22 ans, Cisterne tourne un premier court métrage (*Dehors*), qui sera suivi de deux autres (*Les Deux Vies du serpent*, 2006; *Sous la lame de l'épée*, 2011) et d'un moyen métrage, *Les Paradis perdus*, couronné par le prix Jean-Vigo en 2008. Auteur de clips, le jeune réalisateur apparaît aussi parfois à l'écran (*L'Hiver dernier* de John Shank, 2011).

L'idée de *Vandal* est née de « l'envie de proposer une vision multidirectionnelle de l'adolescence, puisée en partie de ma propre expérience », explique Cisterne. Selon lui, cette période est un « espace tiraillé dans tous les sens ». Entre la famille, l'école, l'amitié, l'appartenance au groupe, la découverte de l'amour, etc. « 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. »

Synopsis

Chérif, 15 ans, vient de commettre un nouveau délit. Sa mère, qui vit en ménage avec un autre homme, n'en peut plus. Elle décide de l'envoyer à Strasbourg, chez son oncle et sa tante, où il devra reprendre son CAP Maçonnerie. Et où il pourra retrouver son père, ouvrier en bâtiment, avec qui il travaillera le temps d'un stage. Mais il est difficile d'échapper à ses démons. L'ennui, l'incompréhension, une bagarre dans son nouveau lycée hypothèquent vite ses chances de rachat. Heureusement, son cousin Thomas lui fait découvrir un univers fascinant et inconnu de lui, celui des graffeurs qui, nuit après nuit, colorent les murs de la ville. Un univers où Chérif apprendra à se connaître...

Fortune du film

Servi par des adolescents (presque tous) débutants dans le métier d'acteur et des comédiens confirmés dans le rôle des adultes (Jean-Marc Barr, Brigitte Sy, Marina Foïs, Ramzy) – dichotomie qui constitue une idée simple mais efficace de mise en scène –, *Vandal* a reçu un accueil critique enthousiaste. Distribué sur une combinaison de 42 copies (confortable pour un film d'auteur à petit budget), il a été vu par quelque 20 000 spectateurs.

Zoom



© Pyramide Films

Geste de fuite ou conscience de l'interdit, goût du secret, rapidité d'action, « anonymat revendiqué » de l'acte créateur, expression d'une jeunesse volontiers transgressive... Cette image résume parfaitement l'esprit semi-clandestin du monde des graffeurs.

Entre ombre et lumière, le plan se partage en deux. Sur la partie droite, la nuit. Sur la gauche, un mur (haute paroi de bâtiment industriel ?) éclairé et recouvert du graff « ORK », en lettres fortement stylisées. Une silhouette noire, jeune, arrêtée dans son mouvement d'élan (le buste en avant, un pied levé, les bras balancés d'avant en arrière) se détache sur le fond jaune des lettres étalées sur le mur. L'avant-plan, dans la pénombre, est vide. Espace vide de parking, de zone périphérique d'industrie, d'un coin de ville devenu le terrain de jeu d'un graffeur que le danger du flagrant délit met en fuite. Le plan est large, la caméra à distance (prudente) du lieu de l'action. Ainsi éloigné, le spectateur devient voyeur (comme Chérif au début du film) ; il se trouve placé en situation de voyeurisme d'un acte de vandalisme, d'un art de l'instant redéfinissant le lieu comme un espace hors-la-loi.

Ce geste furtif, sorte de pas de danse ou d'expression graphique du corps en exercice, s'inscrit dans l'espace de la mise en scène comme le prolongement de la création dont l'individu encapuchonné est l'auteur. *Coupable* d'être l'auteur car le graff, faut-il le rappeler, représente un délit passible de sévères sanctions. Sa présence fugitive dans le plan dit ainsi tout le paradoxe de cet art de rue et du mouvement qui se réalise et s'exprime dans l'urgence. Un art vandale de rue dont les auteurs dissimulent leur identité réelle derrière un pseudonyme artistique (le « blase » dans la culture hip-hop), qui est à la fois leur marque de fabrique et leur masque identitaire. En s'affichant sur tous les murs de la ville, la signature du pseudo artistique est en vérité ce qui permet de brouiller les pistes, d'être visible sans apparaître, d'être lu, vu et reconnu sans être connu. D'être pointé du doigt (par les passants) sans être mis à l'index (par les autorités).

L'acte de fuite fait lui-même partie de cette forme « sauvage » d'art urbain. Il en est non seulement sa conséquence, mais aussi son mode d'expression intrinsèque, sa nécessaire montée d'adrénaline sans laquelle le plaisir créateur et contestataire ne serait pas complet. En se sauvant pour ne pas être appréhendé, le graffeur préserve ainsi sa liberté d'agir, garante de son existence artistique.

Présent partout dans les villes, le graff n'a pourtant pas droit de cité. Parfois toléré, toujours interdit. Il est de fait un défi à l'autorité. Défi qui signale un corps présent, une création, en même temps qu'une soustraction. Celle du corps en mouvement qui n'agit qu'en cachette, dans l'ombre, à la marge de l'interdit. Le graff est donc une trace de passage, le fantôme d'un geste artistique *et* voyou. Comme sur notre image éminemment symbolique, il contient en soi l'ombre d'une présence passée, fugace, éphémère.

Carnet de création

Comme tous les courts métrages de Cisterne, *Vandal* questionne l'état d'adolescence et, à travers lui, ce qui constitue l'un de ses modes d'expression les plus en vogue : le graffiti en milieu urbain. Avec ce que cela suppose d'esprit de rébellion, d'acte illicite de vandalisme, mais aussi de recherche dans l'art du graphisme.

Si, comme pour le personnage de Chérif dans le film, l'esthétique du graffiti représente une découverte pour Cisterne, ce dernier a pourtant une idée précise de ce qu'il recherche pour les œuvres du personnage (imaginaire ?) de Vandal. Il veut que son style graphique soit « de ceux qui ont poussé loin la calligraphie et le travail sur le lettrage ».

La production du film l'orienta alors vers Lokiss, figure emblématique du graff parisien. Comme Vandal qui exerce dans la rue un art différent de ce qu'il compose dans son repère secret, Lokiss a développé au fil du temps une œuvre légale, distincte de sa pratique hors-la-loi du graffiti. Pionnier du *street art* en France dans les années 1980, cet artiste de 45 ans est aujourd'hui l'auteur d'une œuvre picturale inspirée de l'esthétique du peintre tchèque František Kupka. Au sujet de Vandal, Lokiss déclare : « La création murale 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 transgressifs, 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. »

Le Strasbourgeois Pisco Logik et le Parisien Orka, deux artistes de la scène graff française des années 1990, ont été chargés quant à eux de concevoir les esquisses, tags et graffs de la bande des ORK. Passionnés de culture latino-américaine, Pisco Logik et Orka appartiennent pour l'heure au collectif d'artistes El Cartel dont l'esthétique s'inspire du muralisme chilien.

Concernant le casting, Cisterne s'attache à réunir des comédiens professionnels pour les adultes et amateurs pour les adolescents, les uns (au jeu parfaitement maîtrisé) devant donner le sentiment d'encadrer les autres (plus brutaux et nerveux). Exception faite du cousin Thomas incarné par Émile Berling, dont le jeu plus sophistiqué doit rendre compte de la duplicité du personnage – élève et fils modèles le jour, graffeur vandale la nuit. La rage sourde sous des apparences douces et lisses en somme.

Le personnage de Chérif a fait quant à lui l'objet « d'une longue recherche en casting sauvage ». Originaire d'Aubervilliers, Zinedine Benchenine est alors retenu parce que, nous dit Cisterne, « il porte en lui beaucoup de violence, qu'il est capable aussi d'une profonde gentillesse et d'une grande sincérité ».

Le réalisateur veut également un film très rythmé, à l'esthétique nourrie du travail du photographe Ruedione et de son livre *Backflashes* (2009), notamment pour les

scènes de nuit. Il tourne alors caméra à l'épaule et demande ensuite à son monteur Thomas Marchand une structure narrative sèche, en montage *cut*, sans transitions, afin « d'épouser le cheminement mental de Chérif ».

Pour Cisterne, la musique – entre hip-hop (correspondant à l'univers d'Élodie) et rythmes électro (pour Chérif) – doit traduire autant que les images le mode de pensée des personnages et assurer le lien entre les différents espaces du film. Si bien que, durant les scènes nocturnes, la BO exsude parfaitement le caractère feutré et angoissant de la nuit ainsi que la tension nerveuse – la peur – propre à l'acte délictueux de graffer.

Parti pris

« *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 Héliel 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.

Matière à débat

Qu'est-ce que le graff ?

Le graff vient de la rue. Il n'entre dans aucun cadre, n'a aucune limite et n'appartient à aucune temporalité qui rendrait sa conception/production visible. L'une de ses spécificités est donc de surprendre, d'apparaître sur un mur qui était la veille encore vierge de traces (apparition qui est toujours vécue comme une agression par le propriétaire).

Outre ses qualités esthétiques, la valeur d'un graff est liée aux risques pris par l'exécutant (à l'image de *Vandal* dans le film) et au lieu d'exécution notamment, qui est souvent un défi aux autorités, à l'apesanteur, aux autres graffeurs. Comme dans le film, les meilleurs « spots » font parfois l'objet de rivalités entre graffeurs.

Par définition, l'existence du graff est précaire, soumise aux mutations urbaines : démolitions, constructions, nettoyages, attaques du temps, malveillance, recouvrement par un autre graff, etc. Anonyme et gratuit parce qu'illicite, il est *a priori* destiné à le rester...

Le graff trouve ses racines à la fin des années 1970 – avec des artistes tels qu'Andy Warhol, Jean-Michel Basquiat – et repose sur l'idée selon laquelle la rue de la ville représente un territoire à conquérir, une galerie à ciel ouvert à inventer. La naissance du *street art* fait alors exploser les frontières de l'art dominant. À la même époque, apparaît une autre (contre-)culture de rue, le hip-hop, et la musique rap comme partie émergée de ce mouvement venu des ghettos noirs de Brooklyn, du Bronx et du Queens, à New York. Au cours des années 1980, les vidéoclips de rappeurs laissent parfois apercevoir des graffeurs en exercice sur les murs de la ville. Depuis, le graff reste associé à l'idée d'insécurité, même si, comme dans *Vandal*, il touche des jeunes de tous milieux sociaux, de banlieue ou non.

Définir le graff aujourd'hui est difficile tant les formes sont variées. Il convient cependant de distinguer les différents genres graphiques qui apparaissent sur les murs de nos villes. En vérité, qu'il soit dénué ou non de propos (esthétiques, politiques, idéologiques...), le graff se situe à côté du simple graffiti (politique, pornographique, etc.), du pochoir (Miss.Tic par exemple), du tag (signature rapide, monochrome et stylisée, d'un pseudo) et du *throw-up* ou « flop » (suite de grosses lettres pleines un peu balourdes). Le graff se définit donc par des fonds souvent saturés de couleurs, un important lettrage, des symboles et des personnages proches des peintures murales (*murals*).

Le graffeur peut être vu comme le nouveau chanteur des rues, aujourd'hui disparu. Poète comme lui, il marque la ville de son empreinte; il la tatoue, la surligne, la signale, en redessine les contours et réinvente sa géographie.

Entrer dans le cadre

Film court (1 h 24 seulement), *Vandal* est aussi un film dense, comme c'est parfois le cas avec les premiers longs métrages qui « grouillent » des préoccupations de leurs jeunes auteurs. À cela s'ajoute le choix du genre, ou récit, d'apprentissage, qui est l'histoire d'une trajectoire, d'un parcours initiatique, avec ses figures obligées et son imaginaire romanesque. Un genre toujours riche, foisonnant, complexe.

Soit Chérif, un adolescent rebelle, en délicatesse avec la loi, qu'il s'agit de « recadrer », c'est-à-dire d'inscrire dans les limites du cadre de la loi. La deuxième scène du film dans le bureau d'une juge est à cet égard significative de cet enjeu. Décision est alors prise de briser ses mauvais réflexes et de tenter une greffe ailleurs, dans sa famille, à Strasbourg. Or, changer de cadre de vie ne suffit pas toujours à ne plus dépasser les bornes. Chérif est à l'âge où on éprouve les lignes, on se cherche, on se trouve même à l'étroit dans son propre corps (voir notamment la scène d'ouverture où le héros hurle de toutes ses forces dans une voiture volée).

Autre lieu donc, mais même rapport de forces. Chérif est confronté à l'autorité des uns (son oncle, ses professeurs) et à la loi des autres, ses « camarades » de classe, qui lui mènent la vie dure. Une bagarre éclate à l'école. La sanction menace. Le piège se referme à nouveau. Le père ? Affectueux mais maladroit, infantile. Dépassé, comme la mère. Un anti-modèle, un repoussoir ancré dans une routine que rejette Chérif.

Restent les copains avec qui et par qui Chérif parviendra à sortir de lui-même, et du cercle dans lequel la loi veut le contenir. Chérif va trouver grâce à eux un sens à sa vie.

Les copains, c'est d'abord l'amitié et la confiance que lui accorde son cousin germain. Lequel l'introduit dans le cercle restreint de sa bande des ORK, puis l'initie à ses secrets de graffeur nocturne. C'est aussi la rencontre avec Élodie qui lui ouvre les portes de l'amour et de la sexualité. Élodie qui, pour contrer l'image clinquante et délinquante de son grand frère, apprend la dureté (et l'honnêteté) d'un métier manuel, et tire Chérif vers le calme et la raison.

Vers sa destinée

Riche de significations, la dramaturgie de *Vandal* évite le double écueil du naturalisme et du discours psychologisant. Cisterne filme la circulation des corps sans didactisme, avec l'unique souci d'en montrer les rencontres, les chocs et les rebonds. Scène après scène, le portrait des personnages s'édifie, s'étoffe, se creuse. Les fils de l'écheveau narratif se nouent progressivement, subtilement; la trame s'élargit, s'équilibre entre séquences de jour et scènes de nuit, entre vie quotidienne et rêves nocturnes, entre réalisme et échappées fantastiques.

La première scène de graff à laquelle assiste Chérif est fondatrice d'un nouvel espoir de vie pour le jeune héros. Comme tout le film, la scène est filmée de son point de vue et traduit avec un joli sens de la chorégraphie et du mystère toute sa puissance de sidération. On y voit des corps et des ombres se faufiler avec grâce, des lignes nerveuses apparaître comme par magie. On pense à certaines scènes de *La Féline* de Jacques Tourneur (1942) et de *La Main au collet* d'Alfred Hitchcock (1955). Chérif, lui, voit un univers fantasmatique s'ouvrir devant ses yeux, bientôt cristallisé par le graffeur invisible Vandal qui, plus fort que tous, servira de fil rouge à la renaissance de Chérif, à la connaissance de lui-même. Vandal ou la figure fantasmée du Père, doué de super-pouvoirs, que Chérif n'a jamais eu et en qui il est désireux de se projeter. La « chasse au snark » (clin d'œil à Lewis Carroll) se met alors en place...

En prenant évidemment la place de Vandal, suite à son terrible accident (rappel brutal du caractère aussi dangereux qu'illicite de la pratique du graff), Chérif trouve l'identité qu'il cherchait. Filmé sur les toits de la ville près du graff « VANDAL » dont il s'est fait l'auteur, le cinéma lui offre à la fin le « cadre » d'une belle expression libératoire.



Envoi

Faites le mur ! (2010) de Banksy. Le célèbre *street artist* britannique signe là un documentaire en trompe-l'œil et à contre-courant de l'idée selon laquelle l'art n'est pas toujours là où on le croit. La laideur non plus.