

Le Québec aux ti-culs

Olivier Maltais

Numéro 327, printemps 2020

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/92852ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Collectif Liberté

ISSN

0024-2020 (imprimé)

1923-0915 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Maltais, O. (2020). Compte rendu de [Le Québec aux ti-culs]. *Liberté*, (327), 83–84.

Le Québec aux ti-culs

Olivier Maltais

Une période difficile que l'adolescence. L'adolescent se cherche, se définit et tente de faire des choix dans un environnement qui lui dicte souvent quoi faire, qui être. Il avance forcément à tâtons, suivant l'évolution naturelle d'un corps dont on lui parle d'ailleurs sans cesse. Le cheminement spirituel et intellectuel de l'adolescent, cependant, est passé sous silence, alors que c'est cette dimension psychologique qui, justement, suscite l'intérêt a posteriori. La popularité du récit de *coming of age* en témoigne. Au Québec, un échantillonnage filmique récent de ce genre cinématographique, rassemblant *Prank*, *Mad Dog Labine*, *Une colonie* et *À l'ouest de Pluton*, permet de dégager certains éléments communs aux récits initiatiques.

La banlieue et son absence de danger

Lorsqu'on pense aux représentations de la banlieue au cinéma, on s'imagine tout de suite quatre jeunes à vélo en route vers une aventure incroyable : ils repousseront une invasion extraterrestre, découvriront un cadavre au bord d'une rivière ou un trésor de pirate enfoui. Les aventures et les dangers servent généralement de prétexte pour faire grandir les personnages adolescents et leur faire vivre des expériences ; c'est l'illustration, comme le veut la formule consacrée, du fameux « passage à l'âge adulte ». La réalité québécoise de la banlieue, du moins telle qu'on la représente au cinéma, n'a cependant rien d'exaltant. Les adolescents de banlieue mis en scène dans les films considérés ici semblent plutôt isolés et peu stimulés. Ils doivent s'inventer des distractions, une quête, quitte à jouer les fauteurs de trouble, sans égard aux conséquences. La morosité du quotidien transforme les non-événements en événements, et la sécurité dont jouissent les personnages stimule leur audace, leur témérité. Cela dit, leur relatif confort les empêche de se mettre réellement en danger, ce qui limite les apprentissages qu'ils tirent de leurs mésaventures.

Dans *Prank*, le trio auquel se joint le protagoniste afin de former un quatuor boiteux est le plus symptomatique de cette réalité : on nous présente des jeunes qui s'occupent en faisant sans cesse des mauvais coups immatures et *crasses*, dont on souligne habilement l'insignifiance, sans pour autant verser dans le mépris envers les personnages. On remarque que ceux-ci sont constamment à l'extérieur. Ils sillonnent les parcs, arpentent des terrains vagues ou squattent des courts de tennis, des stationnements, des ponts, etc. Ils occupent des endroits « vides », et le petit groupe s'en prend à tous ceux qui croisent son chemin, quand ce n'est pas à ses propres membres. Peut-être s'agit-il d'une façon de démontrer qu'un monde sécuritaire est aussi un monde ennuyant, dépourvu de tension dramatique,

dans lequel il faut provoquer soi-même les événements, en s'attaquant gratuitement aux autres.

De façon similaire, dans *Mad Dog Labine*, on représente la municipalité paisible et dévitalisée de Pontiac, en Outaouais. On se déplace et on explore en toute liberté de vastes espaces vides, en mettant l'accent sur la diversité des moyens de transport utilisés, allant de la trottinette au vélo, en passant par le quatre-roues. La distance et la vacuité marquent l'évolution des protagonistes : c'est dans une patinoire sans glace, en automne, que Lindsay « Mad Dog » Labine mime des combats de boxe. Puis, c'est dans un cimetière qu'elle et Justine, sa meilleure amie, élaborent leur plan pour encaisser la cagnotte qu'elles ont remportée avec un billet de loterie. L'intrigue du film prend vie dans des espaces où, en principe, rien ne devrait se passer.

Les univers filmiques de *Prank* et de *Mad Dog Labine*, bien qu'ils soient séparés géographiquement par des centaines de kilomètres, se rejoignent en ce point. Les espaces déserts, propices aux déambulations, participent à la fabrication du sentiment de sécurité absolu des personnages, qui vont et viennent sans restriction. On accorde aussi une importance marquée aux « lieux entre les lieux », aux espaces de transition, puisque là, contrairement aux commerces, à l'école ou à la maison, on ne rencontre aucune figure d'autorité susceptible de dicter aux personnages ce qu'ils peuvent ou ne peuvent pas faire.

C'est dans un environnement semblable, vaste et vide, que se retrouve Mylia, la protagoniste de *Une colonie*. Son univers est certes plus densément habité, mais cela ne la sauve pas de l'isolement. Elle habite en périphérie du monde, loin de la ville et tout près d'une

Vincent Biron
Prank
Québec, 2016, 78 min.

Jonathan
Beaulieu-Cyr
Renaud Lessard
Mad Dog Labine
Québec, 2019, 86 min.

Geneviève
Dulude-De Celles
Une colonie
Québec, 2019, 103 min.

Henry Bernadet
Myriam Verreault
À l'ouest de Pluton
Québec, 2008, 95 min.



réserve abénakise. La caméra à l'épaule la suit alors qu'elle observe tout ce qui se déroule autour d'elle, en errant d'un endroit à l'autre. Ses allées et venues reflètent sa quête identitaire, sa lutte intérieure entre le paraître et l'être. Elle navigue entre les différentes versions d'elle-même, elle se construit, en se laissant porter par les courants générés par son environnement social.

En observant la situation de Mylia en parallèle avec les précédents cas de figure, on remarque que dans l'errance même s'effectue une exploration inconsciente de l'individualité des personnages. Cela évoque aussi une condition propre au territoire du Québec, vaste et peu peuplé – une évidence qui se révèle propice au développement discret des adolescents en quête d'évasion.

Dans *À l'ouest de Pluton*, dont le titre évoque d'emblée l'exploration et la découverte, on retrouve la même chose. Le film, pratiquement exempt d'intrigue, pourrait se résumer comme suit : des jeunes passent une journée à l'école, discutent de sujets banals, se réunissent le temps d'un party, pour ensuite errer, saouls, dans les rues d'une banlieue. L'errance a lieu dans un quartier où les noms des rues sont ceux de planètes. Ainsi, les protagonistes déambulent et flottent, sans but précis, comme des astronautes dans le cosmos, lieu infini et en constante expansion, caractérisé par l'omniprésence du vide. Cela dit, *À l'ouest de Pluton*, qui emprunte les codes du documentaire, oblitère le parcours introspectif des personnages. Lorsque les jeunes se réveillent le lendemain de leur nuit de folies, on imagine difficilement qu'ils aient pu en tirer des leçons, ou en tout cas, rien ne le suggère.

Regards sur l'environnement

Tous les personnages présentés jusqu'ici, qui vivent dans des banlieues coussinées, avancent dans la vie avec sang-froid et arrogance. Ils sont en cela de vrais « ti-culs », voire des « ti-criss ». Ils n'ont pas à réfléchir aux conséquences de leurs actions et ne semblent pas se douter de ce qui existe au-delà de leur environnement immédiat – quand ils ne déforment pas carrément ce qui se trouve devant eux.

Il est par contre frappant de constater qu'autant dans *Prank* que dans *À l'ouest de Pluton*, tournés à presque dix ans d'écart, on rencontre un personnage qui balbutie un discours sur « l'effet papillon », sur les conséquences invisibles et indirectes de nos actions, à l'échelle de l'univers. Dans les deux cas, ces personnages semblent vouloir croire qu'en dépit de leur insignifiance, ils puissent avoir un effet sur le monde, même si les conséquences directes de leurs actions leur importent peu. Par exemple, JS, le leader du groupe de « prankers », semble plus à même de croire que ses actions irréflechies puissent provoquer la fin du monde que de s'émouvoir de l'effet de ses farces immatures sur les humains qui se trouvent en face de lui. Comme s'il sautait un niveau d'empathie, s'intéressant au « macro » en ignorant le « micro », sans doute parce qu'assumer directement la responsabilité de ses actions serait trop déprimant.

Dans ces récits qui mettent des adolescents à l'avant-scène, ces enjeux planétaires sont présents comme une source d'angoisse latente, et les jeunes placés dans leur bulle de sécurité semblent incapables de s'empêcher d'y penser, ne serait-ce que pour se distraire, éviter de considérer leur plate réalité. Peut-être qu'on peut aussi expliquer cela par le fait que la jeunesse contemporaine, hyperconnectée, est plus consciente que jamais des dangers qui planent sur le monde (problèmes environnementaux, conflits, menace atomique, terrorisme), mais paradoxalement déconnectée de son environnement immédiat.

On le voit concrètement du côté de Lindsay et Justine, qui sont motivées par l'appât du gain, le rêve de la richesse. Leur quête apparaît en effet exaltante, mais elle sert surtout à les distraire de leurs aspirations irréconciliables relativement à leur avenir. La cagnotte qu'elles pourchassent ne pourra pas réunir ces deux amies appelées à se séparer. Mylia, quant à elle, est si préoccupée par sa quête identitaire abstraite qu'elle sera totalement prise de court par le divorce de ses parents, puis par un déménagement soudain qui l'arrachera à son milieu juste au moment où elle semblait se réconcilier avec elle-même.

Tous les personnages déambulent en somme dans des lieux dont ils semblent maîtres, mais en n'échappant jamais au constat de leur impuissance globale. Ils semblent également mal à l'aise avec cet état d'autonomie partielle : ils ne sont plus des enfants, mais ils explorent un monde toujours régi par les adultes, statut auquel ils n'ont pas encore accédé.

En définitive, ces films enracinés dans des contextes fort différents se rejoignent dans le regard qu'ils posent sur la jeunesse québécoise. Ces œuvres portent toutes la marque de l'adolescence, du *coming of age*. Les protagonistes tirent des leçons d'expériences somme toute banales. Ces leçons pourraient être résumées par des slogans réducteurs lancés dans des émissions jeunesse : « N'oubliez pas, les jeunes, c'est mieux d'être soi-même ! » ou alors « C'est important de voir les choses d'un point de vue différent ! », « Ne fais pas à un ami ce que tu ne voudrais pas qu'il te fasse ! »... Mais la réusite de *Prank*, *Mad Dog Labine*, *Une colonie* et *À l'ouest de Pluton* réside justement dans le fait de souligner ces évidences, en posant toutefois un regard sensible, doux et empathique sur les personnages, à travers une caméra respectueuse et attentive.

Ces films d'adolescents, qu'ils se passent en ville ou en région, en 2008 ou en 2018, se rejoignent tous par une quête à la fois profonde et banale, qui a lieu durant une période où les repères sont troubles. Les adolescents se retrouvent lâchés dans le vide des grands espaces, qu'ils ont pour la première fois la liberté d'explorer. Mais dès qu'on croit saisir quelque chose d'essentiel au fonctionnement de la vie, on se retrouve vite à flotter dans l'espace, perdu à l'ouest de Pluton – une planète qui, d'ailleurs, n'existe plus. Mais lorsqu'on se retrouve largué à l'ouest de quelque chose qui n'existe plus, où se trouve-t-on en réalité et comment peut-on retrouver son chemin? ●