

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.

