



Fiche technique	1
Réalisateur Transformations	2
Genèse Désirs d'authenticité	3
Musique Affects et rythmes	4
Découpage narratif	5
Récit Sauter dans l'âge adulte	6
Mise en scène Espaces, regards, évolutions	8
Séquence Le paradis du skate	12
Figures Entre deux milieux	14
Motif Chocs	16
Parallèles Sport underground et adolescence	18
Document Pratiques et valeurs du skate	20

● Rédacteur du dossier

Critique de cinéma, Romain Lefebvre écrit pour plusieurs revues (*Cahiers du cinéma*, *AOC*, *Images documentaires* et *Débordements*, qu'il a cofondée en 2012) et intervient régulièrement dans les salles, notamment avec l'ADRC. Il a également un parcours universitaire : après avoir soutenu une thèse sur le cinéaste sud-coréen Hong Sang-soo, il enseigne actuellement dans différentes universités.

● Rédacteurs en chef

Camille Pollas et Maxime Werner sont respectivement responsable et coordinateur éditorial des éditions Capricci, spécialisées dans les livres de cinéma (entretiens, essais critiques, journalisme et documents) et les DVD.

Fiche technique



© Diaphana

● Synopsis

Stevie, 13 ans, habite la banlieue populaire de Los Angeles avec sa mère et Ian, son frère aîné qui le brutalise mais auquel il voue une forme d'admiration. Après s'être rendu dans une boutique de skate où il observe une bande de jeunes croisés plus tôt dans la rue, Stevie troque des jeux vidéo contre la planche de son frère et fait ses premiers essais. De retour à la boutique, il noue un premier véritable contact avec les skateurs. Tandis qu'il prend soin de dissimuler ses activités à sa mère, les liens se renforcent : Ruben le prend sous son aile et, en accompagnant la bande dans une école fermée puis aux abords d'un palais de justice, Stevie découvre un nouveau monde entre insouciance et transgressions. Une chute spectaculaire depuis un toit marque la nouvelle étape d'une intégration qui se double d'une tension des rapports familiaux. Suite à une soirée où il connaît une première expérience sexuelle, Stevie rentre en état d'ébriété et affronte son frère. Inquiétée par ses excès, sa mère l'amène à la boutique pour dire à ses amis de ne plus l'approcher, provoquant la rage de Stevie qui passe la nuit suivante dehors avec Ray, le plus mature de la bande. Lors d'une fête où Stevie semble plus intégré que jamais au monde des skateurs, les tensions qui minent le groupe éclatent, jusqu'à une bagarre entre lui et Ruben. Alors que la bande se rend en soirée, leur voiture est soudainement percutée. Stevie se retrouve à l'hôpital, avec Ian à son chevet. Voyant la bande d'amis présente dans la salle d'attente, la mère les autorise à voir son fils, le groupe entier étant finalement réuni autour de Stevie.

● Générique

90'S

USA | 2018 | 1h24

Réalisation

Jonah Hill

Scénario

Jonah Hill

Image

Christopher Blauvelt

Décors

Jahmin Assa

Costumes

Heidi Bivens

Montage

Nick Houy

Musique

Trent Reznor, Atticus Ross

Producteurs

Scott Rudin, Eli Bush, Ken Kao,

Jonah Hill, Lila Yacoub

Production

A24, Waypoint Entertainment

Format

1.33:1, couleurs

Distribution

Diaphana

Sortie

26 octobre 2018 (États-Unis)

24 avril 2019 (France)

Interprétation

Sunny Suljic

Stevie

Katherine Waterston

Dabney (la mère)

Lucas Hedges

Ian

Na-Kel Smith

Ray

Olan Prenatt

Fuckshit

Gio Galicia

Ruben

Ryder McLaughlin

Fourth Grade

Alexa Demie

Estee

Fig Camila Abner

Angela



Réalisateur Transformations

Jonah Hill est né en 1983 à Los Angeles, dans une famille de classe moyenne entretenant une certaine proximité avec le monde artistique : sa mère était costumière, et son père comptable sur les tournées du groupe de rock Gun N' Roses. Ce ne sont cependant pas ses propres parents, mais le père d'amis de lycée, un certain Dustin Hoffman, qui lui met le pied à l'étrier. Impressionné par la capacité d'improvisation du jeune homme alors qu'il se livrait à des canulars téléphoniques, l'acteur oscarisé le pousse à passer une audition pour l'un de ses films. Jonah Hill décroche ainsi son premier rôle en 2004 dans *J'adore Huckabees* de David O. Russell. Vingt ans plus tard, il est devenu un nom influent dans l'industrie du cinéma américain.

● Dépasser la comédie

Une autre rencontre aura été déterminante : celle du producteur et cinéaste Judd Apatow, considéré comme l'un des grands artisans du renouveau de la comédie américaine dans les années 2000. Après lui avoir donné un second rôle dans son film *40 ans, toujours puceau* (2005), Apatow le prend sous son aile et l'intègre à la troupe d'acteurs aujourd'hui reconnus qu'il a contribué à révéler, parmi lesquels Seth Rogen, Jason Segel, Paul Rudd ou encore James Franco. Après plusieurs rôles secondaires marquants, notamment dans *En cloque, mode d'emploi* (Judd Apatow, 2007), Jonah Hill occupe en 2007 la tête d'affiche du film *SuperGrave* de Greg Mottola. Adolescent rondellet obsédé par le sexe et dont la grivoiserie laisse pourtant percer un fond sentimental, le personnage de Seth et sa bromance avec son camarade de classe Evan marquent les mémoires et l'installent définitivement dans le paysage de la comédie.

Les choix de Hill, après avoir enchaîné les performances dans ce registre, témoignent rapidement d'une volonté de s'en détacher : il refuse un rôle dans *Very Bad Trip* par désir d'incarner un personnage plus singulier et trouble dans *Cyrus* (Jay et Mark Duplass, 2010), et se lance dans l'écriture aux côtés du comédien Sacha Baron Cohen, mais aussi pour une série animée dont il est également le producteur, *Allen Gregory* (2011). La mue s'opère définitivement avec ses

incarnations d'un expert en statistiques dans *Le Stratège* de Bennet Miller (2011) et d'un trader sans limites dans *Le Loup de Wall Street* de Martin Scorsese (2013) – pour lequel il accepte un salaire relativement bas. Après avoir été un second rôle comique, il partage l'affiche avec les stars les plus en vue d'Hollywood, et sa palette de jeu lui vaut une reconnaissance qui s'exprime à travers deux nominations aux Oscars comme meilleur acteur dans un second rôle.

● Réalisations personnelles

Tout au long des années 2010, Jonah Hill s'est employé à remodeler son image pour mieux tenir les rênes de sa carrière, son évolution professionnelle s'accompagnant d'une transformation physique : l'acteur s'est à plusieurs reprises exprimé sur la difficulté à subir les regards et les commentaires des autres sur son poids. Avec le souci d'échapper aux carcans, sa trajectoire devient difficilement résumable, oscillant entre comédies et productions de premier plan (il est au casting de *Don't Look Up* d'Adam McKay en 2021) et multipliant les casquettes : doubleur pour des films d'animation, scénariste, mais aussi producteur, notamment pour *Le Cas Richard Jewell* de Clint Eastwood (2019).

Entretien depuis toujours le rêve de passer à la réalisation, Jonah Hill l'accomplit finalement avec *90's*. En ajoutant aux fonctions de scénariste et de producteur celle de cinéaste, *90's* marque le profond désir d'indépendance et d'expression personnelle qui l'anime, Hill se retournant sur sa jeunesse et sa passion pour le skate. La quête d'authenticité apparaît encore plus directement dans *Stutz*, un documentaire tourné pour Netflix en 2022. À travers le portrait de son psychanalyste, Hill affiche la volonté d'aborder la question de la santé mentale en s'exposant directement à l'image et en affirmant une sensibilité sous la façade comique. La discussion des deux hommes, qui parlent d'eux et de la mort de leurs frères respectifs, fait apparaître des liens avec *90's* : défaisant l'image d'une masculinité toute-puissante, elle accueille la vulnérabilité et l'expression d'une affection mutuelle. Tout en étant intégré à l'industrie, Hill poursuit ainsi une tradition d'acteurs-producteurs indépendants et participe, dans le souci d'affirmer sa personnalité, à la déconstruction du modèle classique de la star hollywoodienne, aussi séduisant qu'oppressant.

Genèse

Désirs d'authenticité

Alors qu'il lui aurait été facile de surfer sur son image en tournant une comédie, Jonah Hill a privilégié pour son passage à la réalisation un sujet personnel : si les personnages de 90's sont fictifs et si la démarche n'est pas à strictement parler autobiographique, le cinéma restitue néanmoins à l'écran des sentiments familiers.

● Réalisateur-skateur

L'inscription dans les années 1990 et l'univers du skate relie directement la vie du cinéaste et son œuvre. Jonah Hill s'est en effet lui-même lié à une bande de skateurs à l'orée de l'adolescence, faisant la rencontre d'un nouveau milieu : « Le skate m'a définitivement sorti de ma bulle religieuse, socioéconomique et raciale. »¹ Le jeune Jonah a trouvé dans le skate un moyen d'échapper à un quotidien trop tranquille et de satisfaire un désir enfoui de sensations, mais aussi de faire l'expérience d'une communauté, dimension qui irrigue directement l'écriture du film : « Je n'étais pas très bon skateur, mais je cherchais avant tout à trouver une tribu, un groupe d'amis. Quand on est encore un jeune garçon, on fait tout ce qu'on peut pour appartenir au règne animal. Et quand on est ado, on regarde les autres chercher à s'intégrer dans ce monde. C'est essentiellement un film sur le règne animal : un petit se pointe et apprend à survivre et à se construire au milieu de la meute. »²

Hill était donc ce « petit » qui, dans son cas, trouvait notamment sa place en jouant de l'humour, n'hésitant pas à se moquer de sa propre judéité en endossant le surnom « Jonah the Jew » auprès de ses camarades. Mais il a également retiré de ce vécu l'idée que les skateurs, s'ils provoquent des ennuis et des risques, manifestent aussi entre eux une forte solidarité, à l'image d'une famille : « Pour le meilleur ou pour le pire, ces gens sont prêts à mourir pour toi. »³ La quête de sensations et l'intégration au groupe sont ainsi deux dimensions par lesquelles Stevie peut apparaître comme une sorte d'alter ego du cinéaste.

● Le skate à l'écran

S'il a arrêté de pratiquer le skate après une blessure, Jonah Hill est resté un connaisseur de la culture avec laquelle il a grandi, allant notamment jusqu'à apparaître en 2016 dans une publicité pour la marque Palace Skateboards. Cette familiarité a exigé, au moment de passer à la réalisation, d'atteindre un résultat qui donnerait à des skateurs le

sentiment d'avoir été respectés. Hill s'est pour ce faire entouré de consultants, dont Aaron Meza, skateur depuis les années 1980 et réalisateur de vidéos de skate populaires dans les années 1990, et Mikey Alfred, fondateur du label de skate Illegal Civilization, tous les deux étant finalement devenus respectivement producteur associé et coproducteur à force d'implication. Hill a notamment demandé au premier d'aider à reproduire des graffitis d'époque, soucieux de reconstituer à l'identique l'aspect d'un véritable spot de son adolescence, le palais de justice [Séquence].

Mais ce désir d'authenticité s'exprime surtout par un choix de casting : engager non pas des acteurs pour en faire des skateurs, mais des skateurs pour en faire des acteurs. Les interprètes ont ainsi pour la plupart été repérés par l'entremise de Mikey Alfred qui a emmené Hill sur des skate-parks de Los Angeles. Alors qu'il est souvent difficile pour des acteurs de mimer des techniques sportives, ce parti pris renforce la crédibilité du geste, la principale difficulté étant alors moins pour ces interprètes d'effectuer certaines figures que de devoir parfois faire comme s'ils étaient débutants ou s'adapter à un style d'époque.



● Formats d'image

90's se singularise aussi par des partis pris esthétiques : le film n'a pas été tourné en numérique, mais sur pellicule 16mm, support qui permettait selon Jonah Hill de coller à l'atmosphère et aux tonalités visuelles des années 1990. Mais il se distingue également par un format d'image 1.33 inhabituel au cinéma. Si ce choix était difficile à faire passer auprès des financeurs désirant un format plus large pour satisfaire un goût du spectaculaire, il contribue à instiller un sentiment de proximité avec les personnages et Hill a réussi à l'imposer comme étant le seul cohérent. Le choix du format est en effet un écho direct aux images tournées au sein du film par le personnage de Fourth Grade avec un support vidéo d'époque, le Hi-8. Adopter le 1.33 permettait ainsi de passer d'une manière fluide du 16 mm au Hi-8 à la fin du film, les deux supports partageant le même format.

- 1 Amy Nicholson, « Jonah Hill: "I am serious. If I deny that I'll go crazy" », *The Guardian*, 31 mars 2019 [traduction de l'auteur].
- 2 Dossier de presse du film.
- 3 Heywood Ward, « Mid90's – Jonah Hill interview », *Vague Skate Mag*, 1^{er} avril 2019 [traduction de l'auteur].





Stevie sort de la chambre après ses premiers émois sexuels. Comme dans la séquence du palais de justice [Séquence], la musique de Glass permet la mise en phase du spectateur avec le personnage à un moment clef.

La variété des musiques dessine le parcours affectif du film, pour lequel Hill a également commandé une musique originale à deux membres du groupe Nine Inch Nails, Trent Reznor et Atticus Ross. D'après eux, Hill visait expressément un sentiment lié à l'enfance, fait d'exaltation mais aussi de confusion et de douleur². Utilisées avec parcimonie lors de la visite de la chambre de Ian, d'une discussion entre Ruben et Stevie ou de la bagarre des deux garçons, les compositions laissent ainsi affleurer dans leurs couches de nappes graves et de touches légères au piano une sensation de distance, enveloppant d'une forme de douceur nostalgique et poignante le moment présent.

● Ruptures

La double fonction rythmique et affective de la musique apparaît à nu dans certaines ruptures. Le passage dans la cour d'école d'une conversation sérieuse entre Stevie et Ruben à une transgression (ils urinent dehors) est ainsi doublé par celui de la musique du film à un morceau hip-hop [séq. 4]. La mélancolie que laisse poindre un titre de Morrissey sur la nuit que Stevie passe dehors est pour sa part comme refoulée par le morceau hip-hop de GZA qui, en lui succédant, marque le retour à la fête. [séq. 11]. D'autres morceaux produisent également des relances et accélérations : c'est le cas du titre «Watermelon Man» d'Herbie Hancock au début de la soirée [séq. 9], et encore plus spectaculairement du rock de Bad Brains qui fait irruption lorsque Stevie se précipite pour rentrer chez lui, le retour dans le milieu familial marquant la fin abrupte du morceau [séq. 3].

Les effets supportés par la musique sont d'ailleurs autant liés à sa présence qu'à son absence occasionnelle. Quand Stevie chute du toit, la sensation de brutalité est renforcée par l'arrêt soudain de la musique [séq. 7]. Si la musique est un fond sonore presque constant dans la boutique de skate, sa disparition lorsque Stevie doit tout à coup répondre à la question de Ray à propos du coup de soleil et des Noirs accentue le sentiment de gêne, tandis que la scène de la confection du skate doit une part de sa solennité rituelle au silence que Hill y fait régner [séq. 4]. Lors de la dernière séquence de fête [séq. 12], l'interruption de la musique énergique qui baigne la cour sur le plan où Stevie boit en cachette fait quant à elle valoir ce moment comme un envers de cette fête. L'intervention de la musique originale du film sur la bagarre de Stevie et Ruben est particulièrement déterminante : en évacuant le son direct et le bruit des corps, elle permet à la distance mélancolique de l'emporter sur l'immersion.

Musique Affects et rythmes

Très présente, la musique revêt dans 90's différentes fonctions : la bande-son ancre le film dans une culture singulière et participe à installer des contrastes affectifs et rythmiques, Jonah Hill sachant aussi jouer des silences.

● L'air du temps

La musique tient d'abord lieu de marqueur historique, renvoyant à un «air du temps». Jonah Hill a non seulement supervisé la bande originale, mais confie avoir dès l'écriture associé certaines séquences avec des musiques précises : lui-même enfant des années 1990, le cinéaste était particulièrement attaché à donner à entendre des groupes avec lesquels il a grandi : «J'ai cherché à montrer que le hip-hop a été une forme d'art très importante pendant notre enfance. Ce que les Beatles étaient pour mes parents, pour moi c'étaient [A] Tribe [Called Quest] et Mobb Deep.»¹ Le hip-hop et le rock dominant de fait, constituant le fond sonore sur lequel se déroule la vie de la bande de skateurs. La place donnée à ces genres apparaît logique tant ils se sont historiquement mariés au skate, emblématisant les mêmes valeurs de liberté et de transgression et accompagnant nombre de vidéos. La tendance du film à épouser directement la bande-son d'une époque se manifeste notamment par plusieurs passages où une musique diégétique (audible par les personnages) devient extra-diégétique (audible par les spectateurs uniquement) – c'est par exemple le cas avec le morceau «Waves of Mutilation» des Pixies qui semble d'abord provenir de la boutique de skate avant d'accompagner les premiers essais de Stevie sur sa planche.

● Parcours affectif

Souvent dynamique, la musique transmet au récit une énergie encore renforcée par des choix moins évidents du point de vue du réalisme historique ou social : c'est un morceau de The Mamas & the Papas des années 1960 qui donne sa légèreté à une sortie des skateurs sur la route [séq. 4]. L'usage de deux morceaux de Philip Glass peut aussi surprendre : ils ne correspondent pas à ce qu'écouterait *a priori* les personnages, mais inscrivent une émotion, voire un sentiment de suspension hors du temps lorsque

1 Dossier de presse du film.

2 Chris Willman, «Trent Reznor and Atticus Ross: How the NIN Masterminds Balance Scoring and Touring», *Variety*, 30 octobre 2018.

Découpage narratif

1 UNE FAMILLE

[00:00:00 – 00:09:07]

Un couloir vide : Stevie fait sa première apparition propulsé et battu par son frère, Ian. Dans sa chambre, le jeune garçon observe les traces de coups sur son corps et se frappe lui-même. Plus tard, il pénètre dans la chambre de son frère, fasciné par les différents objets qui la remplissent. La famille se retrouve au restaurant pour les 18 ans de Ian : la mère parle d'un homme qu'elle fréquente et Ian regarde à peine le CD offert par Stevie.

2 NOUVEAU MONDE

[00:09:07 – 00:14:36]

Dans la rue, Stevie observe une bande de skateurs défiant le propriétaire d'une boutique voisine. Chez lui, Stevie lit un magazine et, le jour suivant, entre pour la première fois dans le magasin de skate où la bande passe son temps. Faisant mine de s'intéresser aux vêtements et catalogues, il écoute les conversations. Chez lui, il change la décoration de sa chambre, rachète la planche de son frère et finit la journée à s'essayer au skate, avant de rejoindre sa mère devant la télévision.

3 PREMIER CONTACT

[00:14:36 – 00:20:39]

Stevie retourne dans le magasin qu'il trouve vide. Il rejoint la bande dans l'arrière-cour et Ruben lui demande d'aller remplir d'eau un bidon. Ruben discute avec lui tout en jouant de son ascendant. Stevie rentre en vitesse, en s'arrêtant dans une station-service pour essayer de masquer les odeurs de cigarette. Son frère lui montre où sa mère cache son argent et le met au défi d'en prendre. Après ce vol, Stevie se frotte durement la peau avec une brosse à cheveux.

4 SORTIE DE GROUPE

[00:20:39 – 00:28:43]

Assis sur le sol du magasin, Stevie écoute la discussion de la bande, avant d'y être intégré et de se voir affublé d'un surnom, « Sunburn ». Dehors, le groupe investit la cour d'une école en passant par-dessus une barrière. Après que Ruben a parlé à Stevie des surnoms de chacun, un policier leur ordonne de quitter les lieux, mais le groupe s'en moque et Ray le défie.

5 LE PALAIS DE JUSTICE

[00:28:43 – 00:33:11]

La bande se rend aux abords du palais de justice, lieu de rendez-vous des skateurs. Sur place, Stevie est briefé par Ruben sur les codes de cet espace où il aperçoit des professionnels. Tandis que Stevie skate, Ray et Fuckshit discutent avec un sans-abri, évoquant leur vision du skate. L'ambiance détendue est perturbée par l'irruption de la police.

6 RETOUR À LA RÉALITÉ

[00:33:11 – 00:36:50]

Alors que Stevie est accueilli chez lui par sa mère qui lui demande où est passé son argent, il laisse son frère porter la faute. Les repréailles ne tardent pas : Ian vient le frapper dans son lit. Réunis au pied d'un arbre, les skateurs échangent à propos de la manière dont chacun imagine son avenir.

7 LA CHUTE

[00:36:50 – 00:40:49]

La bande se retrouve sur le toit d'une école. Ray et Fuckshit réussissent à sauter au-dessus d'un trou, mais Ruben flanche au dernier moment. Voulant se montrer à la hauteur, Stevie se lance mais chute brutalement. Paniqués, les autres se pressent autour de lui. Il reprend connaissance et Ray demande à Ruben de donner son t-shirt pour éponger le sang. Stevie rentre et s'énerve quand sa mère critique ses fréquentations.

8 D'UN MILIEU À L'AUTRE

[00:40:49 – 00:46:39]

Retrouvant la bande, Stevie est accueilli chaleureusement et Ray lui offre un skate, suscitant la jalousie de Ruben. En skatant dans la rue, Fuckshit percute Ian, qui s'écrase sous les yeux de Stevie. De retour chez lui, Stevie voit un homme sortir de la chambre de sa mère, et discute avec son frère qui évoque le comportement passé de leur mère.

9 LA SOIRÉE

[00:46:39 – 00:56:40]

Dans un bus, Fuckshit distribue des pilules à Ruben et Stevie, sous l'œil désapprobateur de Ray. La bande se retrouve en soirée. Tandis que Fourth Grade confie à une fille son rêve de devenir cinéaste, une autre aborde Stevie et l'emmène dans une chambre. Le jeune ado n'en mène pas large, mais il ressort triomphant et se vante auprès de ses amis.

10 POINTS DE RUPTURE

[00:56:40 – 00:59:57]

Accueilli par son frère, Stevie le rejette en lui disant qu'il est pathétique et court dans sa chambre où il s'étrangle avec une manette de jeux. Désireuse de mettre fin à ses écarts, la mère de Stevie se rend au magasin avec lui et dit à la bande de ne plus l'approcher. Dans la voiture, Stevie réagit violemment en lui criant dessus.

11 L'AMITIÉ

[00:59:57 – 01:07:05]

Dans la cour du magasin, Ray reconforte Stevie, lui parle des histoires personnelles de leurs camarades et de la mort de son frère. Plus proches que jamais, les deux amis skatent et passent la nuit dehors.

12 VERS L'ACCIDENT

[01:07:05 – 01:14:48]

Une réunion festive de skateurs à l'arrière du magasin. Stevie apparaît intégré à la communauté mais boit beaucoup, tandis qu'un écart se creuse entre Ray et Fuckshit, qui l'embarrasse auprès de professionnels. Pesante, l'ambiance se dégrade encore lorsqu'une bagarre éclate entre Stevie et Ruben. Les membres du groupe se retrouvent entre eux et Fuckshit insiste pour aller à une fête, malgré le moral en berne. En route, la voiture est brutalement percutée.

13 DEUX FAMILLES

[00:14:48 – 01:22:21]

Stevie se réveille sur un lit d'hôpital, avec Ian à son chevet. Découvrant ses amis endormis dans la salle d'attente, la mère les invite à aller voir leur camarade. La bande est réunie autour de Stevie dans la chambre, et Fourth Grade montre les images qu'il a filmées.

Récit

Sauter dans l'âge adulte

VIDÉO
EN
LIGNE

Jonah Hill déclare en entretien avoir voulu réaliser avec 90's une sorte de « vidéo de skate à l'envers » (« *a reverse skate video* ») : un récit où les prouesses sont périphériques et laissent la place centrale à la vie d'un groupe de skateurs. En s'attachant à Stevie et en élargissant le champ autour de lui, 90's tient ainsi moins du « film de skate » que du *coming-of-age movie*, genre attaché à mettre en récit le passage de l'enfance à l'âge adulte.

● Une identité en transition

Le rattachement de 90's au genre du *coming-of-age* s'établit d'abord à travers des signes et des situations qui marquent une position initiale du côté de l'enfance et un mouvement vers un univers adulte. Les premières séquences inscrivent l'attraction de Stevie par la présence des deux modèles que sont le frère aîné et les skateurs. La visite de la chambre de Ian [séq. 1] montre ainsi le personnage qui « joue au grand » : Stevie se donne des airs de *gangsta rapper* en prononçant un « *wassup fool?* » après avoir enfilé une casquette, soulève un haltère et observe ses muscles. Mais la tension entre deux âges est posée de manière limpide lors de la première apparition des skateurs [séq. 2] : comme s'il passait d'un support d'identification à un autre, le regard de Stevie glisse d'enfants jouant avec des pistolets à eau à la bande de skateurs plus âgés. L'association des skateurs au monde adulte passe notamment par la présence à leurs côtés de femmes baratinées par Fuckshit.

Le moment où Stevie change les affiches de sa chambre vient plus tard directement extérioriser une évolution profonde de sa personnalité qui passe par son identification à un style de vie, ses codes et ses attributs. Des accessoires, comme son t-shirt *Street Fighter*, ancrent le personnage dans l'enfance. C'est également le cas de son premier skate coloré affublé d'un dinosaure et dont Ruben se moque en disant qu'il sent les années 1980, avant de lancer un « *you're such a fucking little kid* » (« tu es trop un gamin ») [séq. 3]. Les changements décoratifs et vestimentaires, ainsi que l'acquisition d'un nouveau skate, rendent ainsi visible une redéfinition de l'identité du personnage. Celle-ci trouve bien sûr une autre expression lors de la scène où Stevie se voit doté d'un nouveau nom par la bande, « Sunburn ». Nouveau baptême qui marque symboliquement un passage.

● Des étapes initiatiques

Ce mouvement vers l'âge adulte transparaît dans la construction du récit : les situations qui s'y succèdent marquent autant de grandes étapes qu'il est possible de condenser sommairement. En plaçant Stevie dans un léger retrait, admirant la chambre de son frère, écoutant



à distance les conversations de la bande de skateurs dans la boutique [Mise en scène], la première est celle de l'inscription d'un désir : de sa position, le jeune garçon aspire à se déplacer vers un monde qui lui apparaît encore inaccessible, réservé aux garçons plus âgés. Logiquement, l'étape suivante est celle de l'entrée dans ce nouveau monde, par les premiers échanges avec les skateurs, le partage de leurs loisirs et de l'expérience du risque, jusqu'à l'intervention de la police dans la séquence du palais de justice. Le troisième mouvement parachève cette intégration et se double d'une apparente montée en expérience à travers deux « passages obligés » vers l'âge adulte : la reconnaissance de sa témérité et de son endurance par les autres suite à sa chute, et la découverte de la sexualité lors d'une soirée. Stevie connaît à son tour la compagnie des femmes que laissait miroiter la première apparition des skateurs, et une réplique de Fuckshit, « *the baby is growing up* » (« le bébé est en train de grandir »), insiste sur ce changement de statut.

1 Matt Stieb, « Video Days: How Jonah Hill Got Skateboard Culture Right in *Mid90's* », *The Ringer*, 18 octobre 2018 [traduction de l'auteur].

Les dernières étapes introduisent toutefois une forme de retournement, dans une logique qui s'apparente au *rise and fall* («ascension et chute»). Le point où Stevie atteint la place qu'il désirait, intégré parmi les skateurs, est aussi celui où son existence se tend : l'affiliation à la bande s'accompagne d'une rupture avec la famille, jusqu'à une nuit passée dehors. La construction du récit tend ainsi en réalité à problématiser, voire à dissocier ce qui relève d'une part d'un besoin d'affirmation du personnage face à un milieu oppressant, et d'autre part d'une véritable maturité d'esprit. Le récit se conclut en faisant se rejoindre brutalement ces deux dimensions : alors que le désir d'affirmation menace de mener le personnage à une forme de perdition, l'accident constitue le point de retournement final qui le sort de cette pente glissante pour rétablir un équilibre.

● Un récit polarisé : la famille et les amis

Cette tension au cœur de la trajectoire de Stevie rencontre directement l'un des principes d'organisation du récit, qui se structure dans une polarité entre milieu familial et milieu amical. Un regard au découpage narratif suffit à s'en rendre compte : hormis quelques segments dont la succession permet de déployer une étape importante de l'affiliation de Stevie au groupe de skateurs [séq. 4-5] ou de son éloignement de la famille [séq. 11-12], les autres séquences intègrent systématiquement une alternance entre un moment en compagnie de la bande et un retour chez soi. Ces va-et-vient constituent un autre trait rapprochant 90's du *coming-of-age movie*, où la redéfinition des personnages principaux se joue la plupart du temps dans une opposition ou au moins un détachement vis-à-vis de la protection bienveillante ou envahissante de figures parentales et du milieu d'origine.

Le récit met en œuvre vis-à-vis de ces deux milieux des mouvements inversement symétriques : plus Stevie se lie au groupe, plus il se délie de sa famille. Si ces allers-retours de la sphère familiale à la sphère amicale sont structurants, considérer le mouvement global du récit suppose néanmoins de reconnaître une absence d'opposition binaire ou de manichéisme. On le comprend en partant de la fin : si 90's peut se conclure après l'accident par une forme de doubles retrouvailles avec la famille et avec les amis, c'est



que l'écriture s'est d'une certaine manière employée tout au long du film à inclure des touches et nuances préparant le spectateur à admettre cette conciliation, hors de tout rejet d'un milieu ou de l'autre [Figures]. Si le schéma du *coming-of-age* pourrait supposer de se libérer de la famille, le récit mène plutôt à reconnaître une double attache. Après avoir été un enfant en retrait, subissant la violence de son frère, puis un adolescent en crise manifestant sa rébellion, Stevie peut embrasser pleinement son existence. La figure de l'accident le montre cependant : ce mouvement ne se fait pas sans erreurs ni douleur. Le récit ne se résout pas à travers la réflexion et une prise de conscience, mais par un événement extérieur qui force brutalement l'évolution vers la maturité.

« Ma récompense, c'est de leur avoir offert ces personnages auxquels ils ont pu s'identifier à 100 % »

Jonah Hill

● Signes d'époque

Son titre français, *90's*, invite à voir dans le film de Jonah Hill la peinture d'une période que le titre original, *Mid90s*, désigne encore plus précisément. Dès la découverte des chambres de Stevie et de Ian où apparaissent une couverture Tortues Ninja, une affiche du Wu-Tang Clan, des magazines *The Source* ou encore un lecteur CD portable, l'image intègre les marques d'une culture propre au milieu des années 1990, que celle-ci soit musicale, vestimentaire, vidéo-ludique (Stevie et son frère jouent à *Twisted Metal*) ou encore politique (on repère un masque de Bill Clinton). Le spectateur est donc porté à adopter un regard ludique, à s'amuser à reconnaître ces signes pour en faire la liste. La reconstitution historique n'est pour autant qu'un cadre : le film permet aussi de réfléchir au fait qu'une action ancrée dans un contexte précis peut revêtir une dimension plus intemporelle. C'est aussi ce à quoi travaille Hill, le parcours de Stevie reflétant des enjeux existentiels qui transcendent la période en renvoyant plus généralement à l'adolescence, et qui permettent au spectateur de passer de la reconnaissance d'une époque à l'identification aux personnages, de la distance du calendrier à l'émotion du présent.

● Nostalgie ou critique ?

Avant d'entrer dans l'analyse proprement dite, il peut être intéressant de s'interroger avec les élèves sur le sentiment produit par le film. Plusieurs éléments, à commencer par le titre et l'ancrage revendiqué dans une époque, peuvent en effet suggérer une approche reposant sur un sentiment de nostalgie. Par son usage d'un format vidéo d'époque et parce qu'elle produit un effet de nostalgie interne au film en mettant le groupe de skateurs face à des moments passés, la vidéo finale tournée par Fourth Grade en fournit un bon exemple. Mais celle-ci ne montre justement qu'une portion limitée du passé, excluant une partie de ce que nous avons vu, notamment les pans les plus sombres. Le film laisse-t-il une impression de douceur et de regret envers une époque révolue ? Fait-il éprouver des sentiments plus âpres ? Mettre les mots sur l'émotion peut ainsi permettre de commencer à cerner la nature d'un récit où les joies côtoient en réalité les douleurs et où la part nostalgique côtoie également une part plus critique : aurait-on envie de revenir en arrière ou en adolescence après avoir vu 90's ?



plans suivants feront vite se succéder le toucher au regard, Stevie manipulant tour à tour t-shirt, baskets, CD : la chambre est une chapelle et Stevie accède aux objets du culte.

Cette mise en scène du passage se rejoue avec quelques variations au magasin de skate [séq. 2]. De la même façon, Hill n'y dévoile l'intérieur que dans un second temps, pour se concentrer d'abord sur le visage de Stevie, hésitant et avide. Si l'espace apparaît moins découpé, la caméra se situant dès le premier plan dans la boutique, la présence de la vitrine au premier plan marque néanmoins une séparation entre la rue où se trouve Stevie et l'intérieur. La sensation de passage est à nouveau induite par le rythme, le personnage marquant encore ici un arrêt avant de se décider à pousser la porte. On remarque en outre un élément commun aux deux scènes : comme pour la chambre de Ian, l'entrée dans ce nouvel espace est marquée par un changement de

musique (un morceau de hip-hop amenant une ambiance qui tranche avec les sons de la rue). Même une fois Stevie à l'intérieur, Hill retarde le dévoilement en restant focalisé sur son personnage qui s'avance prudemment. On ne le quitte qu'un peu plus tard : après que les voix de Fourth Grade et Ray se sont fait entendre, une coupe nous fait passer de leur côté, au fond de la boutique.

Mise en scène

Espaces, regards, évolutions

Si 90's est le récit d'un mouvement de Stevie vers l'âge adulte, ce mouvement s'exprime tout au long du film par différents moyens de mise en scène, Jonah Hill manifestant les rapports entre ses personnages et leur évolution à travers des découpages de l'espace et des regards.

● Passages

Le mouvement vers l'âge adulte se manifeste d'abord par une façon d'approcher certains lieux. Dès les premières séquences, la mise en scène confère aux entrées de Stevie dans la chambre du frère et dans la boutique de skate le statut de véritables passages symboliques. L'entrée dans la chambre [séq. 1] met d'abord en jeu une rupture de rythme : tandis que sa course témoigne de son impatience, Stevie marque un arrêt devant la porte, avant de lever lentement la main vers la poignée. Comme s'il avait besoin de prendre son souffle ou de s'armer de courage, cette pause charge l'instant de solennité. À cela s'ajoute un choix significatif : ne pas filmer l'entrée de Stevie suivant un mouvement unique et continu, par exemple en recourant à un travelling d'accompagnement. Avec un effet de suspension encore accentué par l'insertion d'un carton du générique, le plan suivant fait en effet basculer la caméra du couloir à l'intérieur de la chambre, donnant à voir Stevie de face.

Par ce saut de l'extérieur à l'intérieur, le découpage trace une frontière symbolique : le couloir et la chambre ont beau communiquer spatialement, ce montage acte une rupture entre les deux, comme si passer le seuil de la chambre revenait à entrer dans un espace autre, à la valeur incomparable. Cette position de la caméra à l'intérieur de la chambre focalise également l'attention sur Stevie : son regard scrutant avec attention le nouvel univers qui s'offre à lui contribue encore à charger la pièce d'une dimension quasi sacrée. Le rapport de Stevie au lieu passe ici avant le lieu lui-même, et il faut attendre qu'un nouveau plan nous repositionne dans le dos du personnage pour voir l'intérieur de la pièce. En inscrivant le corps et l'intérieur de la chambre dans un même cadre, ce nouveau plan marque véritablement l'entrée de Stevie dans ce territoire jusque-là interdit et inexploré, ouvrant à la suite. Si un retour rapide au cadre précédent porte encore l'attention sur le regard du jeune garçon, les



« Ce que l'on retient alors de la mise en scène, ce sont les gros plans sur le visage en porcelaine de Stevie qui reviennent comme un leitmotiv »

Juliette Goffart, critique de cinéma

● Le point de vue de Stevie

Ces séquences posent l'un des principes de 90's : l'attachement de la mise en scène au point de vue du personnage principal. La suite de la scène dans la boutique le manifeste clairement. Alors que des plans nous font passer du côté de la bande de skateurs, on ne se détache pas tout à fait



de Stevie, le découpage alternant entre des plans montrant le groupe depuis sa position (ses mains et des t-shirts en amorce dans l'image signalent fortement sa présence) et d'autres qui, filmés du côté de la bande, intègrent toujours la présence de Stevie à l'arrière-plan, en train d'observer la bande d'amis. Si seuls certains plans peuvent être caractérisés comme strictement « subjectifs » (au sens où la caméra adopte la position du personnage), l'ensemble de la scène vise à communiquer au spectateur ce que Stevie voit et entend, ainsi que sa réaction.

On observe ainsi deux façons dont, assez classiquement, Hill ancre son film dans le point de vue du personnage, jouant de l'identification du spectateur. D'une part, s'attarder sur son visage, et d'autre part, grâce à un jeu de raccords regards ouvrant à des plans subjectifs, montrer ce qu'il voit. Ce choix n'est pas systématique ou exclusif : Hill s'attarde aussi à l'occasion sur les autres personnages. Mais on peut noter que Stevie apparaît plus que les autres à l'image quand il se tait ou n'agit pas : c'est que l'enjeu du récit, la clef de son évolution, est bien ce qui se passe profondément en lui, ce qu'il peut penser autant que ce qu'il fait. Cet attachement au personnage transparaît par exemple dans deux moments. Après la séquence du palais de justice, alors que Ruben est déposé par ses camarades, Hill montre le regard de Stevie qui, depuis l'arrière de la voiture, observe que Ruben ne rentre pas chez lui [séq. 6]. Plus tard, la confrontation entre Fuckshit et Ian est filmée à travers une alternance entre des plans filmant les deux jeunes hommes de près et des plans qui inscrivent à nouveau la position et le regard de Stevie [séq. 8]. Le choix de mise en scène est clair : l'enjeu ne réside pas seulement dans l'affrontement, mais dans le fait que Stevie en est témoin, ses observations contribuant à son évolution souterraine.

● Distance et intégration

Dans 90's, les relations entre les personnages s'expriment notamment à travers la disposition des corps dans l'espace. Les positions spatiales reflètent régulièrement à l'intérieur des plans les rapports hiérarchiques dans la bande de skateurs [Figures] ainsi que leur évolution. Cela est flagrant concernant Stevie : si ce dernier se dirige vers le monde du skate pour échapper à sa place de petit dernier à la maison, il est d'abord maintenu vis-à-vis du groupe dans une relative distance, retrouvant un statut inférieur. L'échange dans la boutique au cours duquel il est rebaptisé « Sunburn » le montre [séq. 4] : non seulement Stevie est en bonne partie relégué à une position d'observateur, peinant à intégrer la conversation, mais il est aussi assis par terre quand les autres trônent sur des canapés. L'ordre de passage des membres de la bande lorsqu'ils skatent sur la route reflète directement une hiérarchie implicite : Ray, Fuckshit, Fourth Grade, suivis de Ruben et Stevie (les trois derniers étant aussi relégués sur la banquette arrière de la voiture après la séquence du palais de justice, comme les enfants dans une famille). Lors de l'altercation avec un policier, le mouvement de Stevie, à deux doigts d'obéir à l'agent en se détachant du groupe, indique également qu'il ne fait pas encore corps avec les autres.

La mise en scène fait néanmoins apparaître son intégration progressive : Stevie participe de plus en plus à l'action, et la distance vis-à-vis des autres se réduit. Le début de la dernière fête dans la cour de la boutique [séq. 12] est particulièrement significatif et offre un contrepoint aux séquences de « passages » du début. Alors que celles-ci impliquaient un accent mis sur le regard et une distance par rapport à un « nouveau monde », la caméra se situe cette fois directement dans le dos de Stevie et nous fait découvrir l'espace au fur et à mesure de son avancée. Le corps apparaît ainsi parfaitement intégré au monde du skate, et, calé dans les pas de Fuckshit, Stevie semble aussi à l'aise que lui pour saluer ce petit milieu. Stevie aura finalement le droit de s'asseoir sur le siège passager lors de la dernière virée en voiture : place privilégiée, avant que l'accident manque de la retourner en place du mort.

● Jeux de regards

Si les positions permettent de saisir un état des relations, Hill use également de jeux de regards. Ceux-ci sont particulièrement importants lors des scènes collectives, le découpage permettant alors de révéler et d'affiner les dynamiques de groupe. La séquence du surnom « Sunburn » en fournit encore l'illustration [séq. 4]. Le découpage semble d'abord avoir pour simple vocation de faire exister chacun à l'écran en suivant plus ou moins l'action : Hill tend à montrer celui qui parle, ou bien quelques brèves réactions. Dès que Ray



s'adresse à Stevie pour lui demander s'il sait que les Noirs peuvent attraper des coups de soleil, la scène devient cependant marquée par une tension. Une série de plans consacrés à Ruben fait alors incursion dans le face-à-face de Stevie et Ray, de celui où il regarde Stevie avec appréhension jusqu'à deux autres plans venant encadrer la réplique du benjamin. S'il nous fait par la suite circuler entre les autres personnages (le rire se propageant quand Ray s'amuse de la réponse), le découpage revient finalement à Ruben. Ce choix de revenir sur son regard, alors même qu'il ne quitte pas son air courroucé, indique bien au spectateur sa perception de la scène et son rapport à Stevie: Ruben, qui a pris le nouveau venu sous son aile, craint qu'il ne l'embarrasse auprès des autres, son regard traduisant également la pression que cela fait peser sur Stevie.

Le découpage fait apparaître à plusieurs reprises le lien «privilegié» des deux personnages. C'est le cas lorsque Ruben traite Stevie de «pédé» («faggot») avant son saut sur le toit de l'école. Mais également après la chute: après un gros plan de Stevie, Ruben est le premier à apparaître, entre inquiétude et culpabilité. Le découpage a en outre alors tendance à séparer Ruben du groupe, revenant plusieurs fois sur son visage et sa colère rentrée alors que les autres reprennent une attitude plus légère. Cette relation tendue fait retour lors de la soirée à travers un échange de regards marqué: Ruben observe d'un air désapprobateur Stevie en train de fumer et refuse la pipe qu'il lui tend. Alors que les discussions du groupe adoptent souvent le ton de la rigolade, les regards contribuent à caractériser moralement les personnages, exprimant autant voire plus que les dialogues. Lorsque Fuckshit propose des pilules pendant un trajet en bus [séq. 9], l'échange est ainsi ponctué d'un soupçon de gravité, et un regard désapprobateur de Ray concluant la séquence marque sa distance vis-à-vis du comportement immature de son comparse aux cheveux frisés.

La séquence de la dernière fête [séq. 12] cristallise et exacerbe les tensions au sein du groupe. Jonah Hill y met en effet en scène tout un réseau de regards autour de Ray

● La rue et la maison

Ponctuant 90's, les courtes séquences qui mettent en scène le retour de Stevie chez lui après un moment passé avec les skateurs expriment la situation du personnage et son évolution. Les deux premiers retours passent en effet par des arrêts ou, se tenant à l'abri des regards dans les toilettes d'une station-service puis au bord de la maison, Stevie masque les traces de ses activités en se lavant les bras et la bouche, en changeant de t-shirt ou en s'aspergeant de désodorisant. Ces actions pointent la part de dissimulation du personnage et signalent un clivage qui s'installe dans son existence entre ce qu'il fait dehors et ce qu'il est à la maison. Or les retours suivants mettent justement à mal cette séparation, marquant le passage à un conflit ouvert avec la famille. Si, suite à sa chute, Stevie marque un arrêt devant la porte, il finit par rentrer, conscient que sa blessure est une marque impossible à cacher et qu'il doit en assumer les conséquences auprès de sa mère. Et le retour suivant, avec Stevie qui prend la liberté d'uriner devant la maison comme il le faisait dans la cour d'école, accuse un point de non-retour. Après avoir cherché à maintenir une étanchéité des deux mondes, Stevie ramène à la maison la transgression qui caractérise le monde du skate.



qui, alors qu'il discute avec des skateurs professionnels, est observé d'un côté par Fuckshit et de l'autre par Stevie et Fourth Grade. Assis à distance, ces deux derniers sont témoins du comportement gênant de Fuckshit qui essaie de s'intégrer à la conversation avant d'être renvoyé par Ray, dont un gros plan signale auparavant l'embarras. La scène s'oriente vers une forme de double rupture. La première passe par le regard : quand Fuckshit, frustré, fixe Ray, ce dernier détourne les yeux pour retourner à sa conversation. La seconde rupture est plus physique : alors que le début de la séquence tendait à souligner de nouveau l'écart entre Stevie et Ruben, celui-ci se réduit de la pire des manières, par une bagarre qui éclate après que Ruben a intentionnellement percuté Stevie. Voilà le point d'arrivée de la relation : dès que la distance se réduit entre deux personnages qui ne se supportent plus, il ne leur reste plus qu'à en venir aux mains.

● La ville des skateurs

Si le skate accompagne l'évolution de Stevie vers l'âge adulte, il la fait rimer avec un affranchissement des règles spatiales : l'intégration de Stevie à la bande passe par la mise en scène de nouveaux types d'espaces et de nouvelles manières de les pratiquer [Document]. La résistance des skateurs face à un commerçant qui leur ordonne de déguerpir indique dès leur première apparition que leur rapport à l'espace urbain est un rapport d'occupation. Il s'agit d'affirmer un usage de l'espace public face à une population qui les perçoit comme des nuisances. C'est ce qu'on observe également lors de l'altercation entre Ian et Fuckshit : le skateur heurte le passant, mais c'est bien lui qui impose sa présence. Les plans montrant les skateurs glissant au milieu de la route parmi les voitures, ou ceux consacrés à Ray et Stevie effectuant des figures sur des escaliers et autres aménagements urbains [séq. 11], font ainsi valoir le skate comme une manière de s'approprier l'espace suivant un idéal de liberté : il s'agit d'être là où l'on veut, mais aussi de détourner l'usage d'un lieu par la planche.

Mais la mise en scène, à côté de cette affirmation, expose également une transgression plus directe des interdits. Alors que les jeunes skateurs escaladent les grilles d'une école, Jonah Hill inclut ainsi un plan qui, tout en montrant Stevie en amorce, fait ressortir la présence de panneaux mentionnant les peines encourues pour toute entrée illégale [séq. 4]. La pratique transgressive de l'espace est renforcée au moment où, après que Stevie lui a demandé où sont les toilettes, Ruben et lui se mettent à uriner au milieu de la cour. Un élément inscrit bien sûr directement cette façon de défier les règles et la loi : les deux interventions policières qui concluent la première scène dans la cour de l'école et celle du palais de justice.

Mais 90's inclut encore un type de lieu : la boutique de skate, qui apparaît elle-même divisée. Si l'intérieur constitue

l'espace de vente, il accueille lui-même une sorte de salon où la bande se laisse aller à des discussions qui font fuir le premier client aperçu. Stevie, trouvant la boutique vide lors de sa deuxième visite, découvre un autre espace : les skateurs ont déserté l'espace de travail pour rejoindre l'arrière-cour qui apparaît de fait comme un endroit de liberté où ils peuvent se retrouver pour faire des figures et discuter. À l'opposé de la rue, côté public, la cour constitue une sorte de repaire, un territoire réservé aux skateurs où il n'y a pas de conflit avec l'extérieur, mais seulement, comme lors de la dernière fête, des conflits internes.



● Montages cut

90's est parsemé de séquences où Jonah Hill enchaîne des plans à travers un montage *cut* rapide : on l'observe par exemple lors de séquences au domicile, lorsque Stevie refait la décoration de sa chambre et lors de ses premiers essais de skate [séq. 2], mais aussi pendant la soirée [séq. 9]. On peut s'interroger sur l'impression provoquée par cet effet de style, alors que certaines séquences semblent impliquer un effet de répétition (les chutes de Stevie se succèdent) et d'autres enregistrer les stades d'un changement (on saute d'un état de la décoration à un autre, ou d'une disposition des corps à une autre lors de la soirée). Ces séquences répondent sans doute d'une part à un souci de rythme : souvent accompagnés de musique (et même synchrones avec elle lors de la soirée), ces montages impriment des accélérations au récit. Mais par-delà ce souci d'efficacité, ce choix qui s'approche du montage haché typique des vidéos de skate (comme celles de Fourth Grade) peut aussi être relié à la dimension nostalgique d'un film qui porte un regard rétrospectif sur une époque révolue. Tout en exprimant le passage du temps, ces montages *cut* consistent à prélever de brefs moments d'une continuité, et un de leurs effets est de déplacer l'attention du spectateur des profondeurs de la psychologie à la surface de l'image, capturant des gestes et des postures. On a pu associer le cinéma au présent et la photographie à la mémoire et au passé : comme cela est particulièrement sensible lors de la soirée, ces moments participent ici à rapprocher le cinéma de la photographie, le film semblant à travers eux composer quelques instantanés de la vie de ses personnages.



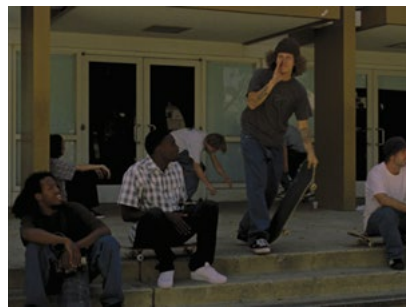
1



7



13



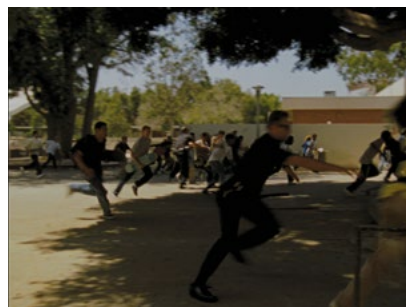
2



8



14



3



9



15



4



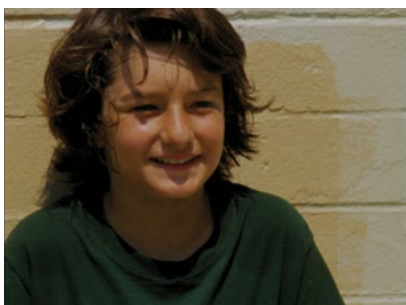
10



16



5



11



6



12



Séquence

Le paradis du skate

[00:28:59 – 00:33:11]

Après les premiers moments passés avec la bande de skateurs, une séquence consacrée à la découverte d'un spot illégal aux abords d'un palais de justice marque une nouvelle étape dans l'intégration de Stevie et sa découverte du monde du skate.

● Une découverte

Les premiers plans donnent un premier aperçu de l'ambiance, dévoilant l'animation d'une place partagée entre ceux qui profitent simplement du lieu pour discuter et les skateurs qui se servent des rebords de jardinières pour faire des figures [1] ou sautent par-dessus un bidon devenu obstacle improvisé [2]. Aux côtés de Ruben, Stevie vient d'abord littéralement s'intégrer dans ce décor préexistant en glissant à l'intérieur d'un plan fixe [3]. La suite installe un principe d'alternance autour duquel la séquence se construit. Le montage nous fait en effet régulièrement passer de Stevie à l'atmosphère qui l'entoure, articulant description du lieu et impressions du nouveau venu.

L'enchaînement des plans témoigne à nouveau de l'ancrage dans le point de vue de Stevie [Mise en scène], par un jeu d'aller-retour entre ce qu'il observe et son visage souriant lorsque Ruben évoque l'illégalité de l'occupation, ou impressionné quand il mentionne le crack qui circule [4]. Cet attachement au personnage est encore rendu flagrant par le raccord entre le visage du jeune ado [5] et un panoramique qui accompagne le mouvement d'un skateur [6], avant de s'attacher à un autre skateur arrivant en sens contraire et de revenir à Stevie. Mouvement qui fait sentir la légèreté et la vitesse de la glisse, tout en exprimant la dynamique globale d'un endroit où se côtoient des trajectoires multiples. La musique occupe également une place importante. Si un premier morceau hip-hop (« I'm That Type of Nigga » de The Pharcyde) colle au décor et semble d'ailleurs passer de *off* à *in* au moment où Stevie allume une cigarette, le titre « A Normal Man » de Philip Glass qui lui succède bientôt se détache sensiblement du contexte pour mieux mettre le spectateur en phase avec le ressenti profond du personnage : sa musique aérienne, où des vocalises se déploient sur fond de synthétiseur, teinte tout à coup de merveilleux ce nouveau monde.

● De l'observation à l'action

La séquence peut se décomposer en trois phases. Il y a d'abord un temps d'observation, où la mise en scène répartit les personnages dans l'espace selon la hiérarchie du groupe. Les deux benjamins apparaissent en effet à part, Ruben faisant office d'initiateur qui guide par son commentaire le regard ravi et étonné du novice, jusqu'à le renseigner sur la présence de skateurs professionnels [7]. Au contraire, les autres membres de la bande apparaissent d'emblée dans les contrechamps, du côté de l'action observée, dans le même cadre que les professionnels : un plan large laisse voir la présence de Fuckshit, avant que Ray ne vienne pour sa part directement les saluer [8].

Le deuxième temps est celui où Stevie se met à skater sur la place : un bref contact avec Ray semble d'ailleurs entériner son passage du côté de l'espace « adulte » de l'action [9]. Alors que Stevie apparaît concentré et maladroit, mais visiblement joyeux [10], Jonah Hill fait intervenir une nouvelle division qui exprime le désir de ne pas seulement montrer une pratique, mais de saisir l'esprit qui la fonde. Aux plans de Stevie sur son skate se mêle en effet un échange entre Fuckshit, Ray et un sans-abri [11], discussion qui vient mettre

en avant la présence d'une population marginale. Celle-ci est également rendue visible par un lent panoramique qui donne à voir le mélange de skateurs avec des groupes variés, notamment des hommes âgés parmi lesquels se trouvent probablement d'autres sans-abris, comme le suggère la présence d'un caddie rempli de divers objets [12].

● L'esprit du lieu

Le montage construit de cette manière une vision du skate, tenant ensemble le plaisir visiblement éprouvé par Stevie sur sa planche et une libération du jugement et des normes sociales exprimée au fil de la conversation. Car au-delà du respect entre les skateurs et le sans-abri, les paroles tissent un rapprochement plus profond. À l'homme qui parle d'un ancien métier de traitement de données abrutissant, Fuckshit répond en évoquant ce que le skate représente pour lui : une façon de maintenir de l'amusement et de la créativité dans un monde qui veut que l'on se conforme à ses règles. En se laissant porter par la musique, on pourrait dire que cette séquence correspond à la sensation de Stevie de découvrir un paradis. Mais la dimension paradisiaque ici ne tient pas à une quelconque richesse ou blancheur immaculée : le paradis du skate, c'est un espace de liberté et de rencontre où, en dehors des hiérarchies sociales, skateurs professionnels, amateurs, sans-abris se côtoient et s'acceptent mutuellement. L'échange réintroduit cependant une distinction que le film creusera ensuite entre Fuckshit et Ray qui exprime le désir de se professionnaliser [Figures].

● L'enchantement de l'adrénaline

Débutant par le cri d'alerte d'un skateur [13], la troisième partie vient cependant rappeler que le rapport des skateurs à l'espace urbain est un rapport de transgression, une conquête qui contrevient à un ordre établi : la police surgit pour refouler les indésirables [14]. Mais la charge dramatique de cette fin mouvementée reste altérée par la musique, qui persiste dans sa tonalité féerique. Les images des occupants détalant sur la place et se faufilant entre les bras des forces de l'ordre donnent à l'affrontement un air de jeu du chat et de la souris, Hill inscrivant toutefois le sérieux de l'enjeu par un plan montrant une arrestation [15]. L'appropriation de l'espace a une dimension politique, mais l'attachement au personnage dévoile comment elle peut être vécue de manière subjective, physique. Le retour à un gros plan de Stevie dissimulé derrière une poubelle exprime un sentiment trouble : sur son visage en sueur, essoufflé, perce en un sourire l'expression du bonheur [16]. Comme le skate, échapper à la police est un sport, qui donne des bouffées d'adrénaline et procure la sensation d'être en vie.

Figures

Entre deux milieux

Le récit de 90's se structure entre la famille et le groupe de skateurs, communauté alternative incarnant un univers de liberté. Jonah Hill élabore cependant une représentation nuancée de ces deux milieux.

● Une mère précoce

Coups reçus, dispute entendue depuis la chambre: le domicile familial apparaît d'emblée comme oppressant. Stevie y est à plusieurs reprises exposé à la violence de son frère, à l'autorité de sa mère et aux rapports tendus entre les deux. Si ces éléments alimentent le désir de s'échapper, l'écriture creuse les profils et permet de relier l'attitude de la mère et du frère à une trajectoire individuelle et sociale, empêchant tout jugement simpliste. La scène du repas d'anniversaire de Ian, où la mère rappelle qu'elle lui donnait le sein à 18 ans, pose les bases du portrait d'une femme devenue mère trop jeune, cette maternité précoce étant la source d'un décalage problématique. Le fait qu'elle évoque à table ses relations sentimentales ou que Stevie croise un homme sortant de la chambre [séq. 8] produit un embarras chez des fils qui aimeraient la voir comme une mère à part entière et non comme une femme.

Hill suggère de cette manière la principale raison des tensions: en apparaissant potentiellement instable aux yeux de ses fils, la mère les blesse sans le vouloir et mine son autorité – sa propre immaturité ne la met pas en position de faire la morale. Qu'elle ne soit pas une figure idéale n'en fait pas pour autant un personnage indigne ou irresponsable, et n'implique pas que le spectateur soit du côté de Stevie. Les premiers échanges montrent une complicité: ils ont l'habitude de regarder des films, et, alors même qu'il panique, sa mère semble compréhensive lorsque Stevie rentre avec un peu de retard [séq. 3]. L'évolution de Stevie implique en fait un basculement de la relation, et les séquences où la mère y fait face laissent deviner sa souffrance et ses difficultés face à l'éducation de ses fils.

● Fragilité du «dur»

La scène dans la voiture, lorsque Stevie lui crie de se taire, le montre: le cadet rejoint finalement l'aîné dans le rejet de l'autorité maternelle. Les raisons des deux ne sont toutefois pas identiques. Ian apparaît d'abord comme brutal, incapable de manifester ses sentiments (il regarde à peine le CD que Stevie lui offre pour son anniversaire), et manipulateur (il jouit de sa supériorité d'aîné lorsqu'il échange son skate contre des jeux vidéo ou qu'il pousse son frère à voler sa mère). Mais Hill déjoue à nouveau le jugement en suggérant que cette brutalité est moins l'expression d'une mauvaise nature que d'une histoire empreinte de souffrance: Ian a essuyé les premières erreurs de leur mère, n'a pas eu le droit à la même attention que Stevie. C'est ce qu'indique l'échange où, en jouant aux jeux vidéo, Ian évoque le comportement passé de sa mère, le temps où elle fumait et invitait de nombreux hommes [séq. 8]. Face à lui, Stevie apparaît en réalité comme le «chouchou»: Hill s'attarde sur les réactions de Ian quand leur mère se montre conciliante envers son frère en retard, ou quand elle le croit d'emblée lorsqu'il ment en disant que Ian est seul à l'origine du vol de son argent [séq. 6].



Par son retournement spectaculaire, la scène où Stevie rentre de soirée révèle directement la fragilité du personnage, Ian y passant de bourreau à celui d'individu exprimant par ses gémissements une profonde douleur [séq. 10]. Ian apparaît également plus responsable au fur et à mesure de la dérive de son petit frère. En le faisant apparaître le premier au chevet de Stevie, la scène de l'hôpital révèle en lui un véritable attachement fraternel. Fidèle à son caractère, Ian ne s'exprime pas par les mots, mais avant tout par un geste et un jeu de regards: Ian ramène un jus d'orange, et, après l'avoir observé pendant son sommeil, son regard hésitant croise un moment celui de Stevie.

● Hiérarchie de groupe

La communauté de skateurs offre une échappatoire à la famille et à son cadre étouffant: c'est aussi ce qu'exprime Fuckshit lorsqu'il se plaint que ses parents le privent de voiture à cause de ses mauvaises notes. Cependant, Hill ne dépeint pas une communauté idéale: la «tribu», comme il la désigne [Genèse], présente également une hiérarchie, et le désir de donner de soi une image «cool» s'accompagne d'une forme de pression et d'un souci constant du regard des autres. La relation de Stevie et Ruben est la plus symptomatique des rapports de pouvoir internes au groupe. La joie de Stevie lorsque Ruben lui demande d'aller chercher de l'eau [séq. 3] exprime chez le nouveau venu un profond désir d'intégration au collectif, désir dont profite justement

Ruben pour asseoir son ascendant en lui confiant des tâches ingrates, en le recadrant ou en l'insultant. La scène où il invite Stevie à l'admirer parce qu'il fume, skate et couche avec des filles dévoile à la fois l'idéal auquel est censé correspondre le skateur et un désir de supériorité chez Ruben, qui trouve avec le nouveau venu un plus petit que lui. Car il existe au sein du groupe une hiérarchie plus globale, exposée lorsque Ruben explique les différents surnoms des membres de la bande [séq. 4]. Ray, le plus cool et le plus doué, a le privilège de ne pas en avoir : il constitue la figure idéale et admirée autour de laquelle la logique de la communauté marginale rejoint celle d'une cour où chacun espère la reconnaissance des autres. Cela est sensible dans la relation des deux benjamins : le fait que Stevie soit de plus en plus apprécié provoque la jalousie de Ruben qui quitte le magasin de skate lorsque Ray lui offre une planche [séq. 8].

● Nuances sociales

À travers les cinq membres de la bande, Jonah Hill tisse un ensemble de relations qui peuvent aller de la rivalité (Ruben et Stevie) à l'amitié sincère (comme elle naît entre Stevie et Ray). Mais on retrouve dans le traitement des skateurs le même geste que dans celui de la famille, qui vient rattacher les caractères à des arrière-plans sociaux, ce à quoi participent particulièrement une discussion du groupe dans la cour d'école à propos de l'avenir [séq. 6] et l'échange entre Stevie et Ray à l'arrière de la boutique [séq. 11]. L'amitié de Ray et Fuckshit est ainsi fragilisée par le fait que le premier désire se professionnaliser et rêve de voyager, tandis que le second se perd dans la recherche d'un plaisir hédoniste, de soirée en soirée. Or ces deux positions renvoient aussi à deux milieux opposés : on comprend que le skate est pour Fuckshit une façon d'abandonner des privilèges (il dit être déjà allé à Paris avec ses parents [séq. 2], lesquels ont fait des études prestigieuses), tandis qu'il est pour Ray un moyen de se hisser hors d'une existence plus difficile (le poids de la question raciale étant aussi évoqué lors d'une discussion dans la boutique). Tout comme celui de Ian, le



comportement de Ruben doit aussi être compris en rapport à son milieu d'origine et à la violence qu'il subit à la maison : si sa position dans la bande est si importante à ses yeux, c'est qu'il s'agit du seul espace où il peut trouver une place valorisante.

S'il est le plus discret, occupant dans le groupe une position à part en raison de son activité de filmeur, Fourth Grade incarne plusieurs enjeux. Sa position sociale défavorisée, exposée par Ray, va avec une part d'humiliation : son surnom semble entériner une faible intelligence¹, et il fait l'objet de moqueries lorsqu'il confie posséder un gecko ou lorsqu'il évoque son rêve de devenir cinéaste. Ces réactions montrent bien que la communauté amicale, si elle peut être espace d'affirmation de soi et de soutien mutuel, peut également nourrir un sentiment de déconsidération en imposant ses propres normes. Si Fourth Grade est faussement secondaire, c'est aussi bien sûr parce que sa vocation de cinéaste en fait un autre alter ego de Jonah Hill, qui déclare en entretien avoir subi les mêmes réactions après avoir confié à ses amis skateurs son désir de réaliser des films.



© Tobin Yelland



© Tobin Yelland

● La masculinité

À travers Ian qui fait des pompes dès sa seconde apparition ou les skateurs qui discutent de sexe dans la boutique, les milieux familial et amical ont comme point commun d'offrir à Stevie des modèles d'identification liés à une idée problématique de la masculinité. Lorsque Stevie lui dit merci pour une cigarette, la réaction de Ruben avançant que les remerciements sont « un truc de pédé » révèle un préjugé profond qui conduit les personnages à réprimer leurs émotions pour conserver une image « cool » largement modelée par des normes virilistes associant l'émotion à la féminité et à la faiblesse. La scène de la première expérience sexuelle pointe un écart : timide et apeuré dans la chambre face à une fille, Stevie devient vantard face aux autres, et son intégration au groupe passe aussi par l'intériorisation d'un comportement machiste qui l'amène à ignorer cette même fille lorsqu'il la recroise. L'exposition de ce comportement constitue l'une des dimensions critiques de 90's, que Jonah Hill appuie en incluant lors de la soirée une courte scène où le groupe de filles évoque le tremblement de Stevie et les piètres performances sexuelles de Fuckshit. Le contre-champ féminin vient dégonfler l'image glorieuse que les garçons entretiennent entre eux.

¹ « Fourth grade » désigne aux États-Unis une classe d'école primaire, l'équivalent du CM1 en France.

Motif

Chocs

Formé par des planches, le logo de la société A24 est soudainement brisé par des skateurs. Stevie est brutalement projeté contre le mur d'un couloir par son frère. Les deux premiers plans de 90's sont aussi les deux premières occurrences de chocs qui, jusqu'à l'accident final, ponctueront le récit. Cette récurrence reflète la place fondamentale de la violence dans l'évolution de Stevie. Témoignant du besoin de s'affranchir et de tester ses limites, la pratique du skate et la recherche d'adrénaline s'accompagnent toutefois d'une pulsion plus autodestructrice.

● La force de l'échec

Jonah Hill se rappelle en entretien que ce qui l'a conduit vers le skate à l'âge de 11 ans était le désir de ressentir quelque chose. Selon un spécialiste de la discipline, Raphaël Zarka, le skate se situe au croisement de deux modes de jeu : d'une part la compétition, avec un désir de maîtrise et d'excellence, et d'autre part le vertige, lié à la recherche de sensations et de perte de contrôle. Au-delà de l'attraction envers un univers connoté comme plus «adulte», on observe d'emblée dans 90's la dimension physique impliquée dans la pratique du skate. Les premiers essais de Stevie se soldent ainsi par une série de chutes sur la dalle qui borde sa maison, échecs dont le nombre signale sa persévérance, en dépit de leur caractère probablement douloureux [séq. 2].

Plus tard, l'exaltation de Stevie lorsqu'il réussit au même endroit sa première figure traduit parfaitement la joie liée au fait de se sentir une nouvelle capacité [séq. 6]. Si la réussite constitue un objectif et suscite l'admiration du jeune adolescent lorsqu'il observe Ray, l'échec lui-même fait partie d'un processus d'apprentissage et d'intégration. Après avoir vu le petit nouveau tomber sur le bitume, les paroles de Fuckshit expriment ainsi une première reconnaissance : «Sunburn sait encaisser une gamelle» («*Sunburn can take a fucking slam*») [séq. 4]. Mais cette importance de l'échec est parfaitement illustrée par la scène où la bande entreprend de sauter par-dessus un large trou sur le toit de l'école. Si ce saut apparaît *a priori* comme un défi et une occasion de démontrer sa maîtrise, la suite montre que la réalité est plus subtile. Suite à celles de Ray, de Fuckshit, et à la dérobade de Ruben, la tentative de Stevie se solde par une chute spectaculaire, qui le laisse brièvement inconscient et provoque un saignement du crâne. Or cette déconvenue cinglante, au lieu de lui valoir un discrédit, marque une étape importante dans son intégration. La réaction du groupe qui répète alors son surnom pour le célébrer révèle

bien l'enjeu : non pas la maîtrise, mais l'engagement et le courage de ne reculer devant rien. La blessure est la preuve éclatante de ce courage, et Stevie récolte donc la gloire tandis que Ruben, physiquement indemne, récolte la honte. En prenant le risque du saut, et en s'en relevant alors qu'il a pu passer pour mort quelques secondes, Stevie démontre sa force physique mais surtout mentale. Les chutes et les douleurs impliquées dans l'apprentissage constituent ainsi plus profondément une mise à l'épreuve des limites, ou, autrement dit, l'occasion de se surpasser, de se découvrir des ressources insoupçonnées.

● Se faire violence

Jonah Hill pose également en entretien¹ une question : quel type de personne peut bien ressentir une attirance pour la souffrance causée par le contact répété du bitume ? Son film fournit une réponse en mettant en miroir la pratique du skate avec ce qui se joue dans le domicile, l'environnement familial étant d'emblée posé comme l'endroit d'une double violence physique et morale. Ce sont à la fois les coups



¹ Amy Nicholson, art. cit.

portés par Ian, qui profite de sa corpulence d'ainé pour faire à plusieurs reprises de Stevie son souffre-douleur, et l'ambiance que les disputes et le manque de communication font plus largement peser.

Un élément peut cependant surprendre, l'écriture ajoutant à trois reprises aux coups subis par Stevie des violences qu'il s'inflige lui-même. Celles-ci n'interviennent en effet pas à n'importe quels moments. Suite aux coups reçus dans le couloir, Stevie, qui s'observe dans le miroir frappe sa poitrine déjà endolorie [séq. 1]. Après avoir pris l'argent de sa mère dans le tiroir, Stevie regarde à nouveau son reflet et, se saisissant d'une brosse à cheveux, se gratte énergiquement la cuisse [séq. 3]. C'est enfin après avoir enduré une nouvelle raclée que le jeune garçon, dans sa chambre, se saisit d'une manette dont il utilise les fils pour s'étrangler [séq. 10]. Stevie fait preuve d'un comportement apparemment illogique : au lieu de chercher le soin et le réconfort, il prolonge une première douleur physique et morale par une dose supplémentaire de douleur. Par cette disposition contre-intuitive, l'écriture appuie justement un trait de caractère : Stevie est un garçon qui, dans son mal-être et sans aide

extérieure, n'envisage de surmonter une douleur que par une autre.

Pratique sportive qui suppose elle-même sa part de souffrance, le skate apparaît bien en miroir de cette tendance : il vaut comme un exutoire, une manière de conjurer une violence subie chez soi en la déplaçant. Cette tendance peut être qualifiée d'autodestructrice, comme le montre exemplairement le moment où il s'étouffe. Mais le fait que le récit ne suggère jamais véritablement de disposition suicidaire indique que ses actions sont plutôt pour lui une manière de tester ses limites. Les épreuves en jeu dans le skate, comme le saut par-dessus un trou ou des escaliers, peuvent sembler artificielles, tout comme les violences que Stevie s'inflige peuvent sembler gratuites. Mais les risques pris sont autant de façons d'affirmer son endurance.

● Prouver sa valeur

L'horizon de la tendance autodestructrice est double : en «jouant» à frôler la mort (ou en la frôlant réellement lors de sa chute), Stevie essaie de se prouver à lui-même et aux autres sa valeur et celle de son existence. Le fait que Stevie se regarde par deux fois dans des miroirs avant de se faire mal indique que l'enjeu se situe bien en partie dans l'image que le personnage a de lui-même. Or la capacité à supporter une douleur participe du désir de se voir non pas comme un enfant ou comme une victime, mais comme un adulte, un «homme» prêt à affronter la vie. La pratique du skate participe ainsi aussi par cette exposition à la douleur d'une redéfinition de l'identité du personnage : la chute de Stevie marque une étape dans sa reconnaissance par le groupe, mais aussi dans la possibilité de se voir comme un homme.

En amenant Stevie encore plus près de la mort, l'accident de voiture, choc pour une fois involontaire, prolonge logiquement tous les autres. L'échange qui se déroule dans la chambre d'hôpital expose directement le lien existant dans 90's entre une exposition volontaire au danger et le souci de prouver sa valeur. Face à Stevie, Ray déclare n'avoir jamais vu personne prendre d'aussi gros coups, mais il lui demande aussi s'il sait qu'il n'est pas obligé de faire tout ça. Là est bien la tension du film : si les risques pris sont une manière de conjurer les pressions d'un monde extérieur, ils témoignent aussi de l'emprisonnement dans un imaginaire viriliste qui fait de la capacité à endurer la douleur la principale mesure d'un homme [Encadré : «La masculinité»]. De choc en choc, la trajectoire initiatique conduit le personnage à éprouver sa résistance, mais la fin suggère que la dernière étape vers l'âge adulte pourrait consister non plus à surpasser la douleur par la douleur, mais, une fois son existence affirmée, à considérer qu'il mérite de s'engager dans la vie en s'épargnant le jeu avec la mort.



Parallèles

Sport underground et adolescence

Mettant en scène des personnages à la frontière de l'adolescence, plusieurs films articulent le skate – ou d'autres pratiques sportives appartenant à la culture underground – à la redéfinition et à l'affirmation d'une identité.

● S'échapper

Dans *Derrière le mur, la Californie* (Marten Persiel, 2012), portrait d'un skateur de RDA entre documentaire et fiction, le skate apparaît d'emblée comme l'envers d'une idéologie soviétique qui impose aux individus un contrôle des corps, mis en valeur lors de défilés de masse. *Je m'appelle Bagdad* (Caru Alves de Souza, 2019) et *Paranoïd Park* (Gus Van Sant, 2007), à travers un échange autour du « voile d'illusion » qui recouvre les esprits ou les pensées d'un personnage (« J'ai juste le sentiment qu'il doit y avoir autre chose en dehors de la vie normale »), associent la pratique du skate au besoin d'échapper à une réalité sociale ennuyeuse ou aliénante. L'impulsion première des skateurs est de sortir de chez soi (par la fenêtre si besoin), et, tout comme Stevie, les protagonistes de *Derrière le mur, la Californie*, *Skate Kitchen* (Crystal Moselle, 2018) ou encore *Bliss* (Drew Barrymore, 2009, autour du roller derby) pratiquent la fugue en se réfugiant chez des amis devenus famille de substitution face à des figures parentales étiquées.

Le sport ouvre ainsi un horizon d'émancipation individuel et politique qui passe par une série de transgressions. Récit des débuts des Z-Boys, équipe californienne pionnière, *Les Seigneurs de Dogtown* de Catherine Hardwicke (2005) montre comment les skateurs transforment des piscines privées en bowls, tandis que *Derrière le mur, la Californie* s'attarde sur l'occupation de l'Alexanderplatz à Berlin-Est. L'attrait de Camille pour le skate dans *Skate Kitchen* tient en grande partie à cet affranchissement des règles spatiales et sociales, la jeune fille se mettant à sauter par-dessus les barres de métro et à défier un vigile auquel elle échappe, comme Stevie échappe à la police.

Des films questionnent cependant une forme d'impasse sociale ou morale. La bande de skateurs latinos de *Wassup Rockers* de Larry Clark (2005) transgresse des frontières, mais les propriétés huppées où ils s'aventurent sont autant de lieux hostiles où l'un d'eux finit par perdre la vie. La quête de liberté se heurte brutalement à la réalité, Beverly Hills étant un enfer où les skateurs jeunes et pauvres sont exposés à la prédation. *Paranoïd Park* fait quant à lui d'un skatepark illégal et fréquenté par les skateurs les plus aguerris un lieu aussi attirant qu'effrayant. C'est une porte de sortie, un rêve doublé d'un cauchemar : la visite du personnage le conduit à un homicide involontaire, transgression extrême avec laquelle sa conscience se débat au fil du récit. Voie de sécession, la planche de skate y devient littéralement l'arme qui relie le personnage au crime.

● Individu et communauté

L'activité sportive n'est pas séparable d'une identification à un style de vie et des pratiques qui participent à rapprocher des personnages de l'âge adulte : comme celui de Stevie, le parcours de Camille dans *Skate Kitchen* est marqué par la consommation de drogue douce ou dure et par une ouverture à la sexualité. Ce dernier film et *Bliss* mettent également tous deux en scène une intégration progressive, passant par une phase d'observation ou une mise à l'épreuve : Camille suit d'abord la bande en restant légèrement en retrait, tandis que Bliss passe une audition et subit un léger bizutage. Elle est aussi rebaptisée du surnom « Barbie Destroy », étape qui



Les Seigneurs de Dogtown (2005)
© Blu-ray Sony Pictures



Wassup Rockers (2005) © DVD MK2



Paranoïd Park (2007) © Blu-ray Carliotta Films



Derrière le mur, la Californie (2012) © DVD Wide

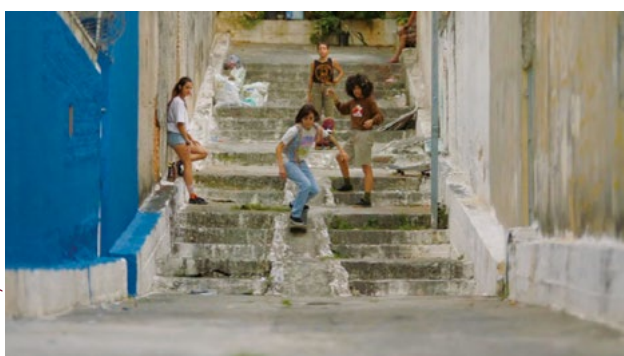
marque sa nouvelle affiliation, et fait également ses preuves en montrant qu'elle sait encaisser les coups.

Les films montrent également que les communautés marginales bâties sur un rejet de normes extérieures sont le théâtre de tensions internes, de jeux d'inclusion et d'exclusion qui signalent l'importance du regard et de la reconnaissance des autres. Comme Ray dans 90's, certaines figures, de par leur expérience ou leur personnalité, occupent une position de prestige : c'est le cas d'Iron Madone dans *Bliss* ou de Skip dans *Les Seigneurs de Dogtown*. Ce dernier titre est d'ailleurs significatif, renvoyant au sentiment des skateurs

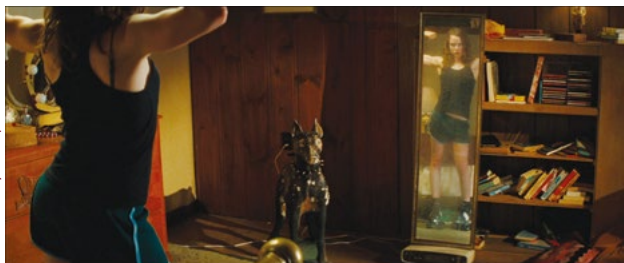
d'être au-dessus du lot, moins en raison de leur statut social que d'une valeur existentielle qui leur donne le droit de décider qui est digne ou non d'occuper leur territoire et de faire partie de leur bande. L'un des skateurs, Stacy, est d'abord exclu parce que son sérieux, le fait qu'il travaille et porte une montre, tranche avec la «coolitude» attendue. Il lui faut donc prouver sa valeur lors d'une compétition pour être admis. Et sa joie manifeste, quand Skip l'appelle «bro», en dit long sur l'attente d'une reconnaissance et l'importance du jugement de certaines figures tutélaires.

Derrière le mur, la Californie indique par ailleurs que les individus peuvent être amenés à composer un personnage. La transformation de Denis en «Panik» signe une forme d'émancipation, mais Panik, meneur qui symbolise pour tous l'esprit de rébellion du groupe, est aussi une façade, une part de légende masquant une sensibilité qu'il ne dévoile qu'à son meilleur ami, révélant ainsi un enfermement dans une image forgée par et pour le groupe. C'est aussi l'un des enjeux de *Wassup Rockers* : s'il se soude face à la police et aux autres groupes sociaux, le groupe pèse aussi sur un personnage que les autres surnomment «Spermball» et qui réclame qu'on l'appelle par son prénom.

Je m'appelle Bagdad (2020)
© DVD Wayne Pitch



Bliss (2009)
© DVD/Blu-ray, Metropolitan Film & Video



● Du masculin au féminin

Quand 90's montre que le skate peut reconduire un imaginaire dominant de la virilité, *Bliss*, *Skate Kitchen* et *Je m'appelle Bagdad* contrecarrent l'idée que certaines pratiques seraient réservées aux hommes, faisant émerger à travers le sport une autre image de la féminité. En évoquant le rejet de sa féminité éprouvé par Camille à la puberté, *Skate Kitchen* double l'intégration de la jeune femme au groupe d'une réappropriation de son corps et de ses sensations à travers des échanges autour des tampons, des rapports avec les garçons et le modèle d'une sexualité plus libérée incarné par les autres skateuses. Mais le film montre aussi le groupe de filles comme une communauté dans la communauté, le partage du territoire ne se faisant pas sans conflit avec les garçons. Le regroupement des skateuses minoritaires dans une bande devient une manière de se préserver d'une pression masculine au profit d'une sororité ouvrant à la liberté de parole et de conduite.

La protagoniste de *Je m'appelle Bagdad* évolue dans un milieu familial sans figure masculine et témoigne d'emblée d'une volonté de définir une féminité détachée des standards des magazines. Si la bande mixte dont elle fait partie partage *a priori* les mêmes valeurs, la différence de genre s'accompagne toutefois d'une distance et la rencontre avec

un groupe de skateuses ouvre là aussi à une véritable émancipation à travers des discussions sur le sexisme, la bienveillance et le soutien : après qu'un skateur a forcé Bagdad à l'embrasser, la bande de filles le prend directement à partie. *Bliss* joue pour sa part directement du contraste entre une féminité délicate et apprêtée et une féminité combative et rugueuse, le concours d'hématomes y remplaçant le concours de beauté. De coups donnés en coups reçus, la pratique du roller derby recouvre ainsi un processus d'*empowerment* où des femmes montrent qu'elles peuvent être les égales des hommes sans pour autant renoncer à être des femmes (et mère pour l'une d'entre elles).

● Filmer le skate

Le skate s'accompagne de valeurs, mais aussi d'une esthétique. Dans 90's, les plans larges captant le mouvement des skateurs au milieu de la route ou les panoramiques suivant certains mouvements au palais de justice produisent une impression différente des plans rapprochés isolant les figures de Ray ou de la série de chutes en montage *cut* de Stevie. Ces différences recoupent une polarité qui traverse les films sur le skate, tendus entre des options formelles faisant ressortir une liberté grisante (c'est un sport de glisse) et celles mettant en avant un caractère plus technique, dynamique, voire brusque. Certains films offrent de fait un contraste. Avec sa caméra en mouvement, souvent proche et régulièrement à hauteur de skate, *Wassup Rockers* redouble par son image et son montage l'énergie abrupte des figures, les déplacements étant sous le signe de la vitesse plus que de la fluidité. Tout en faisant place à des plans «incarnés» filmés avec sa petite caméra par le personnage principal, *Je m'appelle Bagdad* utilise au contraire beaucoup le ralenti qui accentue un sentiment de libération, les skateurs semblant créer sur leur planche leur propre temporalité au milieu du monde. Fixé au sommet d'une rampe, un cadre de *Paranoïd Park* saisit au ralenti les passages des skateurs dans les airs, défiant la gravité. En le donnant à voir à travers des images hétérogènes, jouant de ralentis et de ruptures esthétiques et sonores, Gus Van Sant teinte le skate d'irréalité et en fait un monde parallèle.

Paranoïd Park (2007) © Blu-ray Carlotta Films



Document

Pratiques et valeurs du skate

À travers l'histoire de Stevie, la mise en scène de 90's rend sensibles plusieurs dimensions constitutives du skateboard. Pour mettre des mots sur ces propriétés qui restent souvent implicites dans la fiction, il peut être pertinent de prolonger le visionnage par la lecture de travaux attachés à circonscrire les caractéristiques du skate.

Signé par Claire Calogirou et Marc Touché, ethnologues pionniers des recherches en sciences humaines sur le skate en France, l'article «Le skateboard : une pratique urbaine sportive, ludique et de liberté» propose en 2000 une synthèse entrecoupée de citations de skateurs qui offre plusieurs échos au film (échos que les élèves pourraient établir eux-mêmes, par exemple à partir de certaines phrases extraites du texte).

«Le skate est un sport, mais un sport aux définitions singulières [...]. Il revendique fortement la notion de liberté, qui constitue son essence même»: à partir de la singularité ici directement formulée, il est possible de déplier les domaines ou les gestes où s'expriment cette valeur de liberté et ses conséquences positives ou négatives, entre parts d'inventivité et de conflictualité supposées par la pratique du skate. C'est ce que fait le texte en abordant à la fois le rapport des skateurs à l'espace urbain, l'importance du skate dans la socialisation des jeunes (la formation de groupes autour d'un mode de vie et d'une «mise en scène du corps, du paraître, de la difficulté et du risque»), mais aussi les réactions des autres usagers de la rue ou des pouvoirs publics. En évoquant l'écart entre pratiques «street» et pratiques institutionnalisées, conflits et négociations, le texte peut aussi ouvrir à une discussion sur l'évolution qu'a connue le skate depuis les années 1990, jusqu'à son intégration comme discipline aux Jeux olympiques de 2024.

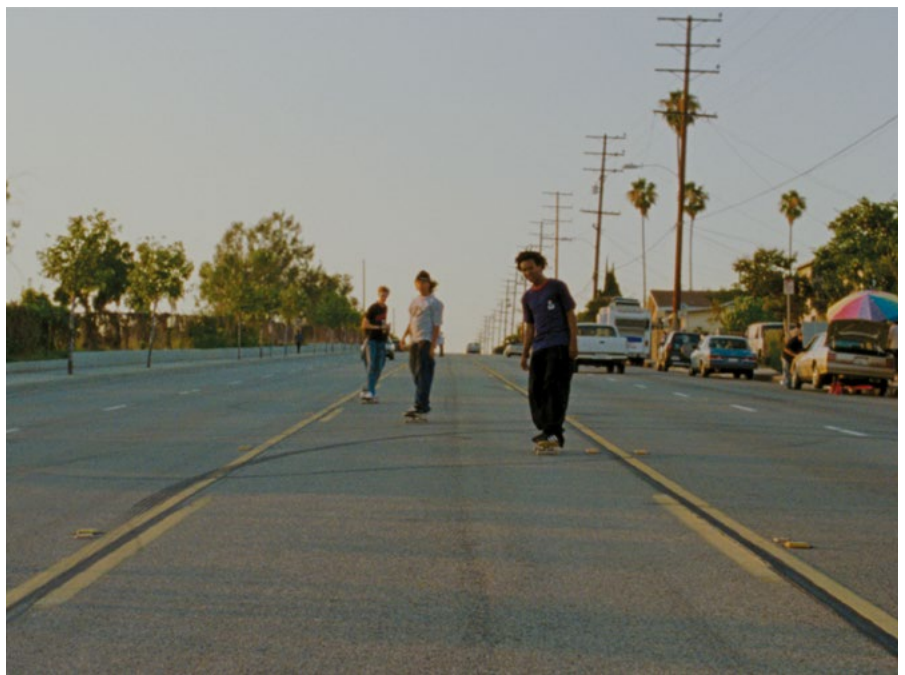
«Objets et mobiliers urbains, tout comme la rue ou la place, se trouvent détournés de leurs fonctions initiales. Il s'agit, du point de vue des skateurs, de conquêtes de hauts lieux. Ici un bout de trottoir, là un banc public, ailleurs une cour d'école ou encore un lieu central, très symbolique : un parvis de marie, d'église. [...] Ainsi, le skate n'est pas seulement usage de l'espace, il est transformation de l'espace. Il est une manière de prendre possession de la ville, ou plutôt de certains coins de la ville qui se trouvent de ce fait marqués. L'une des particularités du skate est le regard sans cesse en éveil porté aux formes et symbolismes urbains, le besoin de découvertes et de sensations nouvelles ainsi qu'un sens des émotions et des goûts partagés avec d'autres.

[...] Pour les jeunes, les espaces publics constituent un support important de la vie sociale. Si, pour les adultes, les parties publiques non définies (rue, place...) représentent bien souvent l'expression de la marginalisation lorsque l'on y stationne, pour les jeunes, au contraire, elles signifient occupation banale, rencontres spontanées, pratiques inorganisées. [...] Les jeunes s'exposent, ils vont, ils stationnent. Cette visibilité est perçue par les adultes comme dérangeante et potentiellement dangereuse, parce qu'elle est associée d'une part au temps perdu, et d'autre part au non-encadrement. Le skate est une pratique individuelle mais rarement pratiquée en solitaire [...]. Les diverses

occupations de territoires représentent autant de façons d'être ensemble: rendez-vous, déplacements, stationnements, apprentissages, discussions, musiques, fêtes...

[...] Pratique très distinctive, le skate se déroule en général au centre des lieux de passage, de visibilité et d'audibilité. À travers des attitudes vestimentaires différentes, des pratiques langagières autres, la prise de risque et la performance, la pratique du skateboard dans les espaces urbains devient fonction rituelle d'intégration dans leur groupe d'âge et de sexe, mais également de socialisation par des formes d'apprentissage de l'altérité urbaine [...]. Le skate instaure ces acteurs sociaux que sont les jeunes en partenaires sociaux dans des espaces publics à partager, et par-delà, il pose une interrogation sur la construction de la ville, la place des jeunes, celle du jeu et du sport, une façon de vivre et d'imaginer la ville autrement.»

Claire Calogirou et Marc Touché, «Le skateboard : une pratique urbaine sportive, ludique et de liberté», *Hommes et Migrations* n°1226, juillet-août 2000. Disponible en ligne sur : https://www.persee.fr/doc/homig_1142-852x_2000_num_1226_1_3542



FILMOGRAPHIE

Édition du film

90's, DVD et Blu-ray,
Diaphana.

Films sur le skate, le sport et l'adolescence

Les Seigneurs de Dogtown
(2005) de Catherine
Hardwicke, Blu-ray,
Sony Pictures.

Wassup Rockers (2005)
de Larry Clark, DVD, MK2.

Paranoid Park (2007) de
Gus Van Sant, DVD,
MK2/Blu-ray, Carlotta Films.

Derrière le mur, la Californie
(2012) de Marten Persiel,
DVD, Wide.

Films sur le skate et sport au féminin

Bliss (2009) de Drew
Barrymore, DVD et Blu-ray,
Metropolitan Filmexport.

Skate Kitchen (2018)
de Crystal Moselle,
DVD, Magnolia Home Ent.
[import].

Je m'appelle Bagdad (2019)
de Caru Alves de Souza,
DVD, Wayna Pitch.

BIBLIOGRAPHIE

Entretiens avec le cinéaste

En français

- Dossier de presse sur le site de Diaphana :
↳ diaphana.fr/wp-content/uploads/2018/11/90s_dp.pdf

En anglais

- Matt Stieb, «Video Days: How Jonah Hill Got Skateboard Culture Right in *Mid90s*», *The Ringer*, 18 octobre 2018 :
↳ theringer.com/movies/2018/10/18/17991628/jonah-hill-mid-90s-skate-video-toy-machine-interview

- Heywood Ward, «*Mid90s* – Jonah Hill interview», *Vague Skate Mag*, 1^{er} avril 2019 :
↳ vaguemag.com/articles/mid90s-jonah-hill-interview-extended-version

Critiques du film

- Joachim Lepastier, «Petit frère», *Cahiers du cinéma* n°754, avril 2019.
- Jacky Goldberg, «90's : un bijou de nostalgie pop et de délicatesse», *Les Inrockuptibles*, mis en ligne le 19 avril 2019 :
↳ lesinrocks.com/cinema/90s-un-bijou-de-nostalgie-pop-et-de-delicatesses-148742-19-04-2019
- Célia Sauvage, «La masculinité blanche, cool et toxique dans 90's», *Le Genre & l'écran*, 2 septembre 2019 :
↳ genre-ecran.net/IMG/pdf/90.pdf

Lectures recommandées

- Claire Calogirou et Marc Touché, «Le skateboard : une pratique urbaine sportive, ludique et de liberté», *Hommes et Migrations* n°1226, juillet-août 2000.
- Raphaël Zarka, *La Conjonction interdite – Notes sur le skateboard*, Éditions B42, 2012.
- Julien Laurent, *Le Skateboard – Analyse sociologique d'une pratique physique urbaine*, L'Harmattan, 2012.
- Christophe Pérez, *Surf, Skate and Snow – Contre-cultures*, Éditions courtes et longues, 2013.
- David Le Breton, *Adolescence et conduites à risque*, Éditions Fabert, 2014.
- Ben Marcus, *Skateboard, de la rue à la rampe*, Chronique Éditions, 2015.

SITES INTERNET

Articles

- «Skate, de la rue aux JO», *La série documentaire*, France Culture, juin 2023 :
↳ radiofrance.fr/franceculture/podcasts/serie-skate-de-la-rue-aux-jo
- «Rouler 3/5. Ride or Die. Des roulettes sous la planche», *Pas la peine de crier*, France Culture, 2 octobre 2013 :
↳ radiofrance.fr/franceculture/podcasts/pas-la-peine-de-crier/rouler-3-5-ride-or-die-des-roulettes-sous-la-planche-8215938

Vidéos et podcast

- Le podcast *Big Spin*, autour du skate :
↳ big-spin-podcast.lepodcast.fr
- Table ronde organisée par Ground Control sur le thème «Le skateboard est-il toujours une contre-culture?» :
↳ youtube.com/watch?v=X_XCgSBvBZs
- L'une des vidéos emblématiques de l'histoire du skate, la «Zoo York Mixtape» de 1997 :
↳ youtube.com/watch?v=Xhuq9sSsvV4

CNC

- Tous les dossiers du programme *Lycéens et apprentis au cinéma* sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée :
↳ cnc.fr/cinema/education-a-l-image/lyceens-et-apprentis-au-cinema/dossiers-pedagogiques/dossiers-maitre
- Des vidéos pédagogiques, des entretiens avec des cinéastes et des professionnels du cinéma :
↳ cnc.fr/cinema/education-a-l-image#videos

Au milieu des années 1990, dans la banlieue de Los Angeles où il habite avec sa mère et son frère, Stevie, 13 ans, se lie à une bande de skateurs. Première réalisation de Jonah Hill, avant cela surtout célèbre comme acteur, *90's* s'apparente au *coming-of-age movie*, la découverte du monde transgressif du skate et l'intégration à une communauté s'accompagnant pour Stevie d'une affirmation de son identité et d'un passage de l'enfance à l'âge adulte. Structuré autour d'une tension entre un milieu familial et un milieu amical, le récit est aussi riche de nuances, sachant, à l'image de la pratique du skate où la légèreté de la glisse côtoie la dureté des chocs, faire cohabiter la douceur et la nostalgie avec la douleur et la distance critique. Fortement ancré dans une période et une culture, ponctué d'une bande-son où le hip-hop se mêle au rock, *90's* porte aussi un regard intemporel sur les incertitudes de l'adolescence.