

Fiche pédagogique

The Hunger Games

Sortie en salles :

21 mars 2012

En DVD depuis août 2012

**Film long-métrage, Etats-Unis, 2012****Titre original :** The Hunger Games**Réalisation :** Gary Ross**Scénario :** Suzanne Collins (d'après son roman), Gary Ross, Billy Ray**Interprétation :** Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Stanley Tucci, Woody Harrelson, William Hemsworth**Musique :** James Newton Howard**Distribution :** Rialto Films**Version originale anglaise, sous-titres français, ou doublage en français****Durée :** 142 minutes**Public concerné :****Age légal :** 14 ans,**Age suggéré :** 14 ans<http://filmages.ch>
<http://filmrating.ch/fr/>

Résumé

A quelques décennies ou siècles de nous, le continent nord-américain a essuyé de terribles guerres qui l'ont laissé économiquement et humainement exsangue. Oubliés les 50 Etats de la glorieuse bannière étoilée ! Il ne subsiste que 12 districts, chacun avec une spécificité économique (le charbon, la pêche, l'agriculture...), qui gravitent péniblement autour du tyrannique Capitole, capitale qui se targue d'avoir unifié et reconstruit une nation saine sur les cendres des Etats-Unis : Panem.

Pour rappeler les efforts que le Capitole a fournis pour construire et diriger Panem, il organise chaque année des jeux sinistres : les Hunger Games (« Jeux de la Faim »). Lors de la cérémonie de la « Moisson », un jeune garçon et une jeune fille de chaque district (les "tributes") sont choisis pour être lâchés dans une immense arène. Ils s'y battent à mort, jusqu'à ce qu'un seul « tribut » soit vainqueur. Le Capitole espère ainsi rappeler au peuple qu'il asservit qu'il a les pleins pouvoirs sur lui, même lorsqu'il s'agit de choisir arbitrairement des adolescents pour les envoyer à la mort.

Le massacre dans l'arène est en effet filmé et suivi par l'entière population des 12 districts et de la capitale de Panem, sur des télévisions et écrans géants, mais surtout par des sponsors richissimes qui décident quels candidats ils veulent aider. En plus de survivre à un milieu hostile, les jeunes « tributs » doivent en plus séduire les spectateurs pour gagner des « cadeaux » utiles, comme des armes ou des médicaments.

Lorsque Katniss Everdeen, fille du district minier numéro 12, le plus pauvre de tous, participe à sa cinquième Moisson, ce n'est pas elle, mais sa petite sœur de douze ans qui est tirée au sort. Elle décide de se porter volontaire à sa place, pensant que ses talents à la chasse lui seront peut-être utiles. Son homologue masculin, Peeta, fils de boulanger, ne peut, lui, que compter sur sa force physique. Les deux adolescents sont envoyés au flamboyant Capitole pour un entraînement avec les autres concurrents. Ils subiront une évaluation qui sera soldée d'une note (première information qui pourrait intéresser les sponsors désireux de miser sur eux). Le temps presse, les Hunger Games et l'arène les attendent. Et il n'y aura qu'un seul vainqueur.

Disciplines et thèmes concernés :

Langue 1, Français : le récit d'anticipation

PER : analyser des récits de genres différents et en dégager les multiples sens (L1 31) ; apprécier et analyser des productions littéraires diverses (L1 35)

Education aux citoyennetés : La tyrannie, le rapport entre les riches et les pauvres

PER : saisir les principales caractéristiques d'un système démocratique en s'interrogeant sur l'organisation sociale et politique d'autres communautés du passé ou du présent (SHS 34) ; analyser l'organisation collective des sociétés humaines d'ici et d'ailleurs à travers le temps en distinguant les faits historiques de leurs représentations dans les œuvres et les médias (SHS 32).

Culture de l'Antiquité, latin, grec (spécificités cantonales) : l'utilisation de références de politique et de mythologie gréco-romaine dans un récit de SF

PER : Accéder aux principales sources de la pensée occidentale par l'étude des civilisations antiques dans une perspective d'enrichissement des références culturelles, en observant les permanences culturelles dans les arts, le droit, la politique et les sciences (LATIN)

Formation générale, MITIC, Education aux médias : La télé-réalité L'adaptation d'un roman au cinéma

PER : Exercer des lectures multiples dans la consommation et la production de médias et d'informations, en étudiant les manifestations de la « société de l'information et de la communication » et certaines de ses conséquences (FG 31)



Kathniss (Jennifer Lawrence) et Peeta (Josh Hutcherson), les « tributs » du district 12, en plein entraînement avant les sinistres jeux.

Commentaires

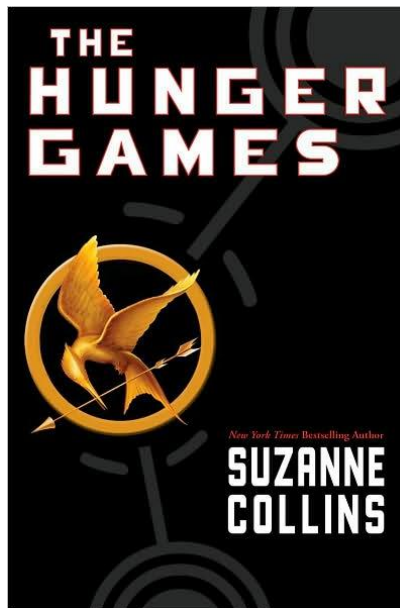
Lorsqu'*Harry Potter*, premier phénomène commercial de masse portant sur la littérature jeunesse prit fin, le monde de l'édition était déjà depuis longtemps en quête de l'héritier qui parviendrait à donner le goût de la lecture aux enfants, tout en alimentant juteusement les caisses des librairies. Après la vague de *fantasy* Potter suivra donc la déferlante de *Bit-Lit* avec *Twilight*, puis tous ses héritiers vampiresques logiquement réorientés vers le cinéma et la télévision. Bien que *l'heroic fantasy* et le fantastique aient toujours la cote, une autre tendance se profile à présent : le filon des mondes dystopiques, c'est-à-dire tous les récits SF mettant en scène des futurs alternatifs post-apocalyptiques sombres où les adolescents, futur d'une société, sont choisis pour y changer les dysfonctionnements sociaux. *The Hunger Games*, trilogie d'anticipation guerrière de Suzanne Collins, en est le parfait exemple.

Née en 1962 dans une famille du Connecticut aux Etats-Unis, Collins a toujours eu un rapport particulier avec la guerre : celle-ci a marqué sa généalogie, tout simplement, avec un grand-père

et des oncles sur les fronts de la Première et de la Seconde Guerre mondiale, mais également un père, officier de carrière à l'US Air Force et historien. Il part au Viêt-Nam quand elle n'est qu'une enfant. Dans la fleur de l'âge, elle suit avec attention les actions des forces armées américaines dans les zones à risques. A son retour, son père lui enseigne l'histoire politique et militaire américaine, - mais également européenne lors d'un séjour prolongé à Bruxelles - désireux de décrypter histoire et violence pour ses bambins. Ce sera d'ailleurs après avoir visionné des images des conflits en Irak et en Afghanistan que cette scénariste d'émissions et de livres pour enfants va avoir l'idée de l'intrigue des *Hunger Games*. Le monde de la télévision et une guerre « apprivoisée » dans le salon dès l'enfance seront des ingrédients qui se retrouveront tout naturellement dans l'énorme succès littéraire de cette diplômée en écriture dramaturgique de l'Université de New-York.

Si *The Hunger Games* n'a pas pris les chemins des studios TV où évoluait son auteur, c'est qu'il était appelé à voir plus grand et à amasser encore plus dans les salles obscures. Un budget de 78 millions de dollars, une recette

mondiale de 686.533.290 dollars (uniquement pour l'exploitation en salles), une actrice déjà remarquée (Jennifer Lawrence, révélée dans *Winter's Bone* et *X-Men First Class*) catapultée icône teen, voire icône geek, et une énorme majorité de fans conquis : le film se révèle un gigantesque succès populaire et ne se débrouille finalement pas trop mal non plus en termes de succès critique.



Les raisons de ce succès auprès d'un public surtout adolescent ? Après sondage auprès des intéressés, très probablement le côté pervers de la compétition voyeuriste ; la structure romanesque efficace avec un paroxysme plutôt bien troussé ; un zeste de romance contrariée, chaste et explosive à la fois ; des acteurs jolis à regarder, au physique lisse mais incarnant des personnages tourmentés et cornéliens, obligés à mûrir plus vite, voire à passer au delà de ce stade, quitte à se déshumaniser et à tuer sauvagement pour survivre. De quoi replacer les univers de Harry Potter, du vampire Edward et de sa Bella au rang de contes de fées sucrés.

La violence du sujet a en effet été soulignée et a attisé les passions chez les parents soucieux

des images dont seraient témoins leurs enfants. Mais il serait fort dommage de clore le débat sans s'interroger. *The Hunger Games* ressort comme un film certes brusque, dérangeant mais avec finalement peu de violence physique – ou du moins peu d'hémoglobine – à l'écran. Surtout si on le compare avec son grand frère *gore*, lui aussi adapté d'un autre roman à succès, le *Battle Royale* de Koshun Takami, où une classe de lycéens était lâchée sur une île pour s'entretuer jusqu'au dernier dans un Etat japonais totalitaire alternatif. La violence de *The Hunger Games* se pose définitivement comme plus psychologique que physique. Elle et peut probablement dérange les plus sensibles des spectateurs de 14 ans (âge légal), mais le film n'est en rien un produit commercial débilisant et proposant de la violence de type *shoot'em all* gratuitement.

Dénoncer la violence et sa banalisation à la télévision est en effet un des sujets que Collins avait à cœur, et qu'elle cherchait à décrypter comme son père lui avait décrypté la guerre quand elle était enfant. Reconnaissons qu'il est facile de traiter ces thèmes « attractifs » ou du moins sensationnels en peignant violence sur violence, puis de s'amender en expliquant le but humaniste derrière la démonstration flamboyante. Le fait est que par les réflexions de l'héroïne dans le roman (écrit à la 1^{ère} personne), par la présence assez discrète des massacres à l'écran ainsi que par les longueurs du scénario, on élimine le côté sensationnel. Les spectateurs sont parfaitement capables de se distancer pour réfléchir sur cette violence ou sa banalisation, sans pour autant verser dans des débats intellectualisants à chaque page / scène.

Le côté malsain de cette petite guerre télévisée, de cette violence *gore* entrée de manière naturelle

– pire, traditionnelle – dans l'intimité des foyers de Panem est d'ailleurs bien traité dans les séquences où des spectateurs du Capitole, personnages carnavalesques et grotesques, suivent insensiblement le carnage en direct, tout en mangeant des plats extravagants. Si, à travers ces face à face des oppresseurs avec leurs gladiateurs à l'écran, le traitement manque parfois de subtilité, il permet néanmoins d'introduire de premières interrogations auprès du public adolescent du film : comment réagissent ces tyrans face à la violence ? Pourquoi ? Comment moi-même, spectateur, je réagis face à ce spectacle ?

The Hunger Games ouvre également tout un débat sur la vie dans un état totalitaire, avec son oppression symbolisée par l'utilisation de la télé-réalité. Il offre même un petit pied de nez à l'industrie de la télévision : c'est en jouant avec les codes de l'apparence et de la manipulation qui définissent l'opresseur Capitale que Katniss et Peeta sauvent leur vie. Ils forcent, audience oblige, les producteurs à changer les règles du jeu pour sauver les « faux » amoureux que jouent alors les deux héros. Les candidats des Hunger Games trompent les spectateurs, mais ils trompent surtout leurs oppresseurs. Ce n'est pas donc pas qu'un bain de sang adolescent qui est mis en scène dans l'arène, c'est une petite révolution des faibles.

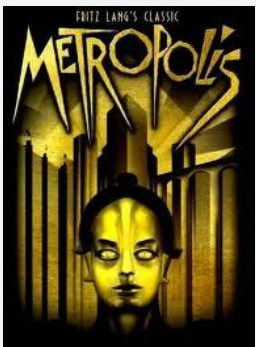
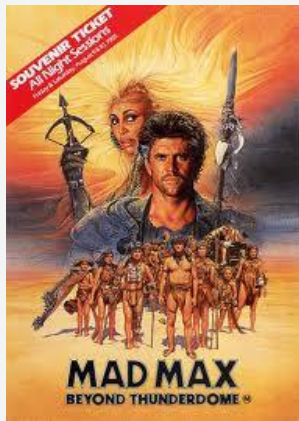
The Hunger Games se pose donc comme un film aux thématiques captivantes, qui parle parfaitement à la tranche d'âge qu'il concerne : les 13-16 ans. En transposant ses débats dans un monde totalitaire dystopique, mais en puisant des influences dans la

culture antique pour animer l'arène du Capitole de gladiateurs adolescents choisis arbitrairement pour nourrir le Minotaure post-apocalyptique qu'est l'audience, le récit de Collins et Ross ne manque pas d'une certaine puissance évocatrice et ouvre la porte à des réflexions intéressantes.

On retrouvera certes de grands sentiments, des jeunes acteurs trop lisses à l'œil trop mouillé, – à l'exception de l'héroïne Jennifer Lawrence, fougueuse et terrienne – évoluant dans un spectacle plus longuet que le livre où les chapitres mènent joyeusement la danse, mais Gary Ross parvient néanmoins à faire monter la tension de manière soutenue à l'écran.



Par ailleurs, très peu d'effets spéciaux tape-à-l'œil viennent pimenter les scènes du film (on notera surtout les chiens en images de synthèse). Ce sont des images curieusement réalistes, dérangement sans la présence d'impressionnantes avancées technologiques dans le cadre spatio-temporel, qui sont projetées dans le cinéma du spectateur comme sur les écrans de Panem dès que les « télévores » se retrouvent dans l'arène, rappelant que la crédibilité est la marque de fabrique du récit d'anticipation. A défaut d'être génial, l'exercice est donc réussi.



Si les élèves ne connaissent pas de films ou de récits sur lesquels se baser pour introduire le sujet, l'enseignant cinéphile peut également travailler sur des bandes annonces ou des extraits de son choix. Ci-dessus, des exemples datant de décennies diverses.

Objectifs pédagogiques

- Retrouver des caractéristiques du récit d'anticipation, sous-genre de la science-fiction.
- Retrouver les caractéristiques d'un Etat totalitaire et les mettre en lien avec des textes juridiques vus en classe.
- Retrouver la structure narrative d'un film et en noter le paroxysme.
- Analyser des personnages (portrait physique et moral) et comprendre les motivations derrière ces choix de représentations
- Débattre de l'industrie de la télé-réalité et de ses dérives.
- Si la lecture du roman a été faite, observer les techniques et stratégies de transposition d'un texte à l'écran, débattre des choix artistiques du réalisateur.

Pistes pédagogiques

I. Etudier un sous-genre de la science-fiction : le récit d'anticipation

1. **Définir l' « anticipation ».** *Discussion.* Demander aux élèves s'ils connaissent des films ou des livres qui centrent l'intrigue dans une réalité futuriste qui ressemble vaguement à la nôtre. Se baser sur leurs exemples et se poser la question des changements. Que s'est-il passé pour que de tels changements aient lieu ? Introduire la définition des notions de *récit d'anticipation*, de *dystopie* et de *post-apocalypse*, toujours en se basant sur leurs exemples.

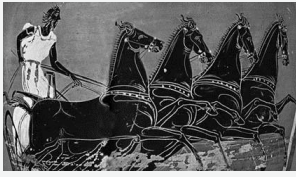
2. **Introduire un monde dystopique à l'écran.** *Discussion/Débat.* En se basant cette fois sur le film des *Hunger Games*, discuter de la manière dont cet univers post-apocalyptique est introduit : comment sait-on où l'on se trouve et ce qu'il se passe (s'est passé) à Panem (cartons introductifs au début du film ; discussion télévisée avec Seneca Crane ; long-métrage commémoratif projeté à la jeunesse des districts lors de la cérémonie de la « Moisson ») ; est-ce assez

d'informations pour un spectateur qui n'a pas lu le livre, ou est-ce trop brusque ?

3. Caractériser un Etat totalitaire futuriste.

a) *Travail de groupe.* En quoi Panem est-il une dictature ? Lister les différents aspects d'organisation politique de cet Etat et les mettre en lien avec les textes juridiques (Déclaration des Droits de l'Homme, de l'Enfant).

b) *Discussion.* Quelles sont les différences visibles à l'écran entre le district 12 et le Capitole ? Regarder les avancées techniques ([district 12 vétuste](#), [Capitole moderne avec une technologie de pointe](#)) et surtout comment sont représentés les gens. A quelle mode font référence les vêtements des habitants du flamboyant et tyrannique Capitole ? En quoi le designer Cinna est-il stylistiquement différent de ses compatriotes ? Rechercher des images de la mode du XVIIIe siècle et les comparer avec celle du Capitole. Pourquoi avoir choisi une esthétique qui rappelle ce siècle-là et pas un autre ? Amener les élèves sur le parallèle avec la chute de l'Ancien Régime. Dans le même ordre d'idées, à quelle(s) période(s) de l'histoire fait écho le milieu minier asservi dans lequel évolue Katniss ? ([revendications](#)



socialistes / syndicales des XIXe et XXe siècles).

3) Observer les cartes de Panem (annexe 1), en quoi les ressources économiques de cet Etat fictionnel coïncident-elles avec celles des Etats-Unis actuels?

4. **Les riches tyrans et les pauvres esclaves, le schéma-type.** *Discussion.* Reprendre les exemples que les élèves avaient cités comme emblématiques du récit d'anticipation : lesquels se basent-ils également sur la classique inégalité des pauvres asservis et du riche tyran ? Pourquoi ce schéma est-il si fréquent ?

II. Panem et circenses : gladiateurs, jeux, mythologie et Antiquité.

1. **Du pain et des jeux : Rome dans les Hunger Games.** *Discussion.* *Panem et circenses* (Du pain et des jeux) : c'est cette devise latine que l'auteur aimait particulièrement qui a donné son nom à l'Etat dystopique des *Hunger Games*, Panem. Elle fait référence aux deux éléments dont le pouvoir doit nourrir le peuple pour obtenir son obéissance. Interroger les élèves : à quelle période de l'histoire cette devise fait-elle écho ? Amener les élèves à recenser les éléments de l'Antiquité présents dans l'intrigue, comme le nom de la ville symbole du pouvoir tyrannique (Capitole), l'arène dans laquelle Katniss et les tributs sont lâchés tels des gladiateurs et surtout la façon dont les spectateurs peuvent influencer les mises à mort, comme dans le cirque antique, s'ils sont séduits ou non par les guerriers-esclaves. Regarder également les noms des personnages de Cato (Caton, en français), Seneca Crane et Coriolanus Snow : à quels personnages ou personnages antiques font-ils référence ? Souligner néanmoins que ces différents éléments fonctionnent comme des allusions à

l'Antiquité, des indices de lecture, mais que la société dystopique décrite dans le récit des *Hunger Games* n'est en rien une réécriture plausible de la société de l'époque antique.

2. Des jeux antiques, modernes ou futuristes ?

a) *Recherche.* Effectuer une recherche sur les jeux olympiques antiques. Quelles sont les disciplines originelles ? Lesquels de leurs aspects sont repris dans le film ? (HG : entraînement à la lutte, présentation des concurrents paradant sur des chars d'inspiration antique. Le sacrifice rituel des bœufs grecs fait aussi un peu écho à celui des « athlètes » de Panem, la maxime « *May the odds be ever in your favour* » ouvrant le massacre des tributs et faisant ainsi allusion à des puissances supérieures à calmer et séduire). Comment sont traités les vainqueurs des jeux antiques ? En quoi est-ce pareil dans le film ? (les gagnants et leur ville d'origine reçoivent une rente qui leur permet de vivre dans l'oisiveté, jusqu'à leur mort, font un tour d'honneur du stade – dans notre cas il s'agit plutôt de tour d'honneur « télévisuel »).

b) *Recherche :* comment sont traités médiatiquement les héros olympiques de nos jours, dans les jeux modernes ? Observer des articles ou des commentaires audio relatant les exploits des athlètes suisses ou autres lors de la dernière édition (Londres 2012) : comment sont-ils décrits ? Y a-t-il des éléments descriptifs qui rejoignent les champs lexicaux de l'épique, de l'héroïque ou du mythique ? De plus, quels sont les effets créés par les médias lors des retransmissions ? Quelle est la part de voyeurisme à laquelle ont accès les spectateurs ? Observent-ils les athlètes dans d'autres situations que celles des épreuves ? Vues les différences sur ce plan, le spectateur peut-il devenir accro au sport télévisuel comme

« Circonscrire le champ de la réflexion demande de se poser la question de la genèse des émissions dites « de télé-réalité. Pour la plupart des intervenants, la diffusion de *Loft Story* en 2001 a provoqué une rupture radicale et engagé un nouveau cycle télévisuel. Néanmoins, beaucoup estiment que la « télé-réalité » trouve ses racines dans des émissions préexistantes, comme certaines émissions diffusées dans les années 1980 sous le vocable d'émissions de dévoilement (exemples : *Psy-show* et *Moi, je*) ou de « reality shows » (tels que *Perdu de vue* ou *L'amour en danger*), centrés sur les émotions d'inconnus placés dans des situations exceptionnelles. »

Conseil supérieur de l'audiovisuel en France



c'est le cas des habitants du Capitole devant le show des *Hunger Games*? Et pour finir, quelle est la place de l'Etat d'origine des athlètes olympiques lors des cérémonies d'ouverture ou de la victoire? A Panem, certains Etats sont connus pour remporter souvent les *Hunger Games*; dans le cas des Jeux olympiques – antiques et modernes – quels sont les Etats remportent le plus de victoires?

3. Les références mythologiques. Travail de groupe.

Effectuer une recherche sur la légende gréco-romaine de Thésée et du Minotaure. Quelles sont les similitudes avec l'intrigue des *Hunger Games*? Essayer de faire un tableau symétrique (situation politique du cadre spatio-temporel, protagonistes, héros). Par ailleurs, à quel personnage de la mythologie gréco-romaine pourrait faire penser la guerrière Katniss avec son arc et ses flèches? Débattre: s'il n'y a pas de Minotaure dans les *Hunger Games*, alors, qui est le monstre?

4. Une auteure née dans une famille de guerriers. Effectuer une recherche biographique sur l'auteure: de quel milieu est-elle issue? En quoi cela a-t-il influencé ou aidé la conception des *Hunger Games*? Mettre en lumière le background militaire, mais également son travail dans la fiction et la télévision, capital pour la compréhension du point suivant.

III. Reality TV : la mise en scènes d'une réalité

1. *The Hunger Games* : héritier des programmes de télé-réalité.

a) Discussion. Quelles sont les émissions de télé-réalité que connaissent les élèves?

b) Recherche. Observer la page d'un programme TV. Quelle est la proportion des programmes dits « de réalité » occupant les

grilles? Effectuer un classement des divers types d'émissions et dégager deux catégories: les émissions où interviennent des caméras dans la vie de tous les jours, où des gens viennent témoigner d'une expérience, ainsi que celles qu'on assimile plus encore au genre de télé-réalité voyeuriste, c'est à dire des émissions où des gens vivent constamment sous l'œil des caméras et n'ont plus d'intimité. A quelle catégorie appartiennent les *Hunger Games*? Voit-on les caméras pendant le film? ([une séquence montre Katniss se pencher sur une caméra dans un arbre, le close-up de son visage s'affichant ensuite sur les écrans de Panem, révélant ainsi l'envers du décor](#)).

c) Demander aux élèves d'effectuer une recherche sur l'expression « Big Brother ». A quoi cela fait-il référence? Mettre en lumière le récit d'anticipation 1984 dont est tiré ce « grand frère », ainsi que le jeu télévisé *Big Brother*. Quel est le lien entre ces deux références? ([les caméras qui surveillent les gens](#)).

d) Débattre. Certains jeux, à l'instar des *Hunger Games*, sont allés très loin en repoussant les limites et en mettant des candidats en danger. Où devrait-on s'arrêter? Possibilité de parler du faux « [Jeu de la Mort](#) », dans lequel les candidats reproduisaient l'expérience de Milgram en envoyant des décharges électriques à d'autres candidats sur injonction de l'animatrice.

2. Construire une réalité pour l'audience.

a) Discussion. Quelle est la part d'implication des dirigeants et producteurs des *Hunger Games* dans leur show une fois les tributs dans arène? Comment les dirigeants du jeu font-ils pour booster l'audience? Lister les différentes interventions. ([Rapa-](#)



Regarder les logos de ces émissions de réalité-TV, auquel des 5 sens font-ils référence ? Pourquoi ? Quel est le logo des *Hunger Games* ?

triement des cadavres ; coups de canon révélant le nombre de morts la journée ; portrait des jeunes tombés au combat projetés dans le ciel ; cadeaux sponsorisés pour les candidats les plus méritants ; introduction d'éléments visant à « pimenter » la réalité des combattants pour faire de l'audience, comme l'incendie de forêt ou le lâchage des chiens pour la curée finale ; mais également le changement des règles permettant de sauver le « couple » Katniss et Peeta).

b) *Discussion*. Regarder les séquences prenant place au Capitole. Quel est le premier changement qu'on impose aux candidats ? (épilation, relooking avec un styliste personnel). Pourquoi ? (Pour que le public soit séduit). En quoi est-ce absurde ? (les candidats « relookés » vont tous mourir sauf un, mais en même temps, séduire le public est une stratégie complémentaire au combat dans l'arène). Qu'est-ce que cela révèle de la société du Capitole ? (Son obsession de l'apparence, son esprit habitué à la banalisation de la violence).

c) *Discussion*. Faire un lien avec des émissions précises qui passent sur nos chaînes : quelle est la part de réalité ? Quelle est la part de fiction ? (ex : la production choisit les séquences qu'elle veut montrer ou non, créant des représentations chez le spectateur ; les candidats sont recrutés sur casting, relookés pour ressembler aux personnages que recherchent les producteurs pour leur émission ; les producteurs introduisent d'autres candidats dans le jeu pour changer la donne ; tout est scénarisé).

3. Deux candidats sous l'œil des caméras : Katniss et Peeta.

Dresser les portraits moraux de Katniss et de Peeta. Lequel des deux est le plus à l'aise avec le milieu ? Lequel est le plus impulsif ? (Katniss, associée à

l'élément du feu, est fouguese et franche). Lequel, plus réfléchi, accepte de mettre en place des stratégies pour survivre en manipulant le public ? (Peeta initie la romance entre lui et sa partenaire/adversaire pour toucher le public et s'attirer la sympathie des foules, Katniss est furieuse de le voir manipuler les gens et user de son image de pauvre fille du district 12 pour parvenir à ses fins.) Les positions de Peeta et Katniss ont-elles changé à la fin du film ? Par ailleurs, Peeta a-t-il vraiment inventé les sentiments qu'il couvait pour sa partenaire ?



IV. Du texte à l'image : comment adapter un roman à l'écran (pour les élèves qui étudient également le livre).

1. **Transposer la focalisation d'un personnage littéraire.** Le livre est écrit à la première personne du singulier, le lecteur est dans la tête de Katniss à chaque chapitre. Comment les scénaristes ont-ils effectué le changement de focalisation ? Prendre l'exemple de l'ouverture du film, ce n'est plus Katniss qui livre un monologue sur l'organisation politique de son pays, mais des cartons ou des interviews avec des personnages importants de Panem qui permettent aux spectateurs de comprendre la situation. Autre manière de reprendre le discours de Katniss : les flashbacks, c'est ainsi que le réalisateur « raconte » la rencontre de



Battle Royale, Kenji Fukasaku, 2000



Sa majesté des Mouches, Peter Brook, 1963



1984, Michael Radford, 1984

la jeune fille avec Peeta, ou la mort de son père dans la mine.

2. L'envers du décor

Le film permet au spectateur de voir des choses que Katniss ne voit pas : le Capitole qui regarde le jeu, mais aussi son mentor à l'œuvre, qui travaille pour trouver des sponsors afin que Katniss et Peeta reçoivent des médicaments. Analyser l'une ou l'autre séquence en demandant aux élèves le point de vue qui est adopté.

3. **Les éléments manquants :** *Discussion.* Pourquoi avoir mis de côté un aspect de l'horrible curée finale ? Les chiens mani-

pulés génétiquement avec l'ADN des candidats tombés au combat ne sont « que » des chiens mutants à la fin du film (se reporter au site listé à la fin de la fiche pour voir à quoi ressemblaient les projets de chiens mutants). Pourquoi avoir mis de côté le fait que c'est la fille du riche maire du district 12 qui offre sa broche à Katniss ? Pourquoi ne pas avoir inclus la « stratégie des baisers », c'est-à-dire que les deux candidats « amoureux » savent qu'ils vont recevoir des cadeaux s'ils font grimper l'audience en jouant leur rôle d'amants maudits des Hunger Games et en s'embrassant devant la caméra ?

Pour en savoir plus :

Récit d'anticipation et science-fiction : deux ouvrages de référence avec des textes théoriques et des exemples exploitables en classe, plus facilement au secondaire 2.

- <http://fr.wikipedia.org/wiki/Anticipation>
- BAUDOU Jacques, *La Science Fiction*, Paris : PUF, 2003 (aspect littéraire uniquement)
- DUFOUR Eric, *Le cinéma de science fiction : Histoire et philosophie*, Paris : Armand Colin, 2011

Explication littéraire du roman : pour les élèves du secondaire 2 qui étudieraient le livre et le film en anglais, un site d'explication littéraire qui peut ouvrir des pistes pour discuter du récit :

- <http://www.sparknotes.com/lit/the-hunger-games/>

Genèse du livre : un article, en anglais, du *New York Times* qui relate la genèse de la trilogie littéraire, ainsi que sa version traduite en français et synthétisée sur un site de fans :

- http://www.nytimes.com/2011/04/10/magazine/mag-10collins-t.html?pagewanted=all&_r=0
- <http://thehungergamesfrance.blogspot.ch/2011/04/interview-de-suzanne-collins-par-le-new.html>

TV-réalité : Un document du Conseil Supérieur de l'Audiovisuel, qui retrace l'évolution de la télé-réalité, ainsi qu'une vidéo de fan qui a créé une espèce de générique de l'« émission » des *Hunger Games*, est-ce réaliste ?

- "[Bilan de la réflexion sur la "télé-réalité" : les préconisations du CSA](#)" (voir surtout les PDF en bas de page)

- <http://www.youtube.com/watch?v=9EipThwDUgw&feature=related>

The Hunger Games, un film et un livre : un site (en anglais) montrant les croquis des ignobles chiens mutants créés avec l'ADN des tributs. La production a finalement opté pour des images de synthèse plus neutres. L'autre site (en anglais) met en lumière 10 différences entre l'adaptation au cinéma et le roman.

- <http://www.comicbookmovie.com/fansites/nailbiter111/news/?a=57771>
- <http://screenrant.com/hunger-games-movie-book-differences-johnh-160474/>

Autres récits

GOLDING William, *Sa majesté des mouches*. Premier auteur à mettre en scène des enfants dans un huis clos à ciel ouvert – une île - qui vont jusqu'à se tuer lorsque la société qu'ils essaient de créer finit par régresser (Version cinéma de Peter Brook, 1963).

TAKAMI Koushun, *Battle Royale*. Des lycéens japonais s'entretiennent sur une île, une idée des autorités pour faire vivre leur société dans la peur. (Version cinéma de Kenji Fukasaku, 2000, interdite au moins de 18 ans).

ORWELL Georges, *1984*. Premier récit d'anticipation où les gens sont surveillés par les autorités (Big Brother) via des caméras. (Version cinéma de Michael Radford, 1984).



Auréliane Montfort, rédactrice cinema.ch, enseignante au secondaire I.
Lausanne, janvier 2013.
Droits d'auteur : [licence Creative Commons](#)

Annexe 1 : Carte de Panem

