

Film long métrage de fiction Etats - Unis 2004

Réalisation : Jon Favreau

Interprètes : Josh Hutcherson, Jonah Bobo, Dax Shepard, Kristen Stewart, Tim Robbins,

VF et VO anglaise sous-titrée français-allemand

Durée : 1h53

Sortie prévue en salles en Suisse romande :

1^{er} février 2006



Thème :

Éducation aux médias (le film éducatif fantastique)

Les Organes cantonaux de contrôle des films de Vaud et Genève attribuent aux films un âge d'admission «légal» et un âge «suggéré». Cette distinction indique qu'un film est certes autorisé à un certain âge - donc pas dommageable -, mais pas forcément accessible (peut être ennuyeux pour de jeunes enfants) Ces limites d'âge s'appliquent à l'ensemble de la Suisse romande
Âge légal : 7 Âge suggéré : 10

Résumé :

Alors que leur père (Tim Robbins) les a laissés seuls sous la supervision de leur soeur aînée, deux frères qui passent leur temps à se disputer, Walter (Josh Hutcherson), 10 ans et Danny (Jonah Bobo), 7 ans, se trouvent propulsés dans un monde parallèle après avoir découvert Zathura, un jeu aux pouvoirs extraordinaires. A peine ont-ils commencé à jouer qu'ils sont propulsés dans l'espace, avec leur maison. Ils réalisent bientôt qu'ils n'échapperont plus à la partie qui vient de commencer.

Commentaire :

Avec *Zathura*, le réalisateur Jon Favreau prouve qu'il est capable de créer un divertissement de qualité pour un large auditoire. *Zathura* est adapté du roman éponyme de Chris Van Allsburg. C'est la troisième fois qu'une de ses oeuvres est adaptée au cinéma après *Jumanji* en 1996 et *Le Pôle Express (The Polar Express)* en 2003. La plupart des oeuvres littéraires doivent être condensées, et les choix ne sont pas toujours aisés. Pas chez Van Allsburg : *Zathura* compte 32 pages et 14 illustrations, le story-board était pratiquement fait! Tout comme *Jumanji*, *Zathura* est un jeu de société propulsant ses joueurs dans un univers parallèle.

L'action se déroule dans une vaste et magnifique maison en bois, qui va rapidement se détériorer dans un espace interstellaire hostile. À bord de leur maison devenue vaisseau spatial, les enfants vivent diverses péripéties dramatiques qui vont les amener à oublier leurs différends. S'ils veulent un jour retourner chez eux, il leur faudra franchir ensemble chaque étape de ce jeu où tout est possible et surtout, croire en soi, et croire en l'autre. De rencontres imprévues en épreuves spectaculaires, ils vont découvrir que leur seule chance est de faire équipe et que chacun est doué pour quelque chose. Les vaisseaux spatiaux et le robot créé par Stan Winston sont un bel hommage aux films de science-fiction des années 50. Mais ce qui fait surtout la force de *Zathura*, c'est l'excellence de la dynamique entre les deux jeunes protagonistes. Dans cette folle aventure où ils vont subir une pluie de météores, échapper de justesse à un robot tueur, devoir prendre

soin de leur sœur cryogénisée, trouver une feinte pour échapper aux Zorgons, reptiliens gigantesques friands de chair humaine, les deux frères apprennent à se supporter, à s'entraider et à se respecter. Les péripéties sont multiples, et la trame narrative passionnante. Un retournement inattendu à mi-film apporte une note originale au film, sans pour autant en interrompre le rythme. Et en lui rajoutant fort à propos une nouvelle piste de réflexion. Rythmé, instructif et captivant, *Zathura* est un film pour toute la famille.

Pistes pédagogiques :

- Montrer comment *Zathura* distrait tout en éduquant (et même en instruisant) le spectateur : Faire la liste des informations apportées par le film (et les domaines concernés). Mettre en relief les mécanismes de survie que doivent développer les protagonistes. Quelles qualités doivent-ils posséder ou cultiver pour s'en sortir ?
- Analyser une séquence d'action en particulier : pourquoi est-elle mémorable ? Quels effets contribuent à nous garder en haleine ?
- Comparer deux films présentant des analogies : *Zathura* et *Jumanji*

Pour en savoir plus :

www.zathura-lefilm.com

Suzanne Déglon Scholer, enseignante au gymnase, responsable de Promo-Film EcoleS et de la TRIBUne DES JEUNES CINEPHILES, Lausanne, janvier 2006

La TRIBU des (très) Jeunes Cinéphiles

Deux regards sur **ZATHURA** de Jon Favreau

Jon Favreau (né en 1966), acteur, producteur et réalisateur, a créé pour Zathura un monde parallèle dans lequel il plonge deux frères ennemis, malheureux de vivre avec un père toujours débordé de travail et loin d'une maman qu'ils n'ont pas su retenir. Film intelligent, éducatif, chargé d'émotions, riche en rebondissements, une gâterie visuelle, et de fortes sensations pour ceux qui aiment le grand frisson. Guillaume (8 ans) et Joséphine (7 ans) ont accepté de répondre à quelques questions sur le film.

TJC - Il y a dans *Zathura* deux récits : celui d'une famille qui vit dans une maison, quelque part aux Etats-Unis. Le père élève seul sa fille et ses deux fils. Et il y a l'histoire dans l'histoire, le voyage dans l'espace des trois enfants. Comment passe-t-on d'un cadre à l'autre ?

Joséphine : Les enfants se bagarrent tout le temps, le grand surtout n'est pas gentil avec son petit frère. Il dit que c'est à cause de lui que les parents ont divorcé, parce qu'il est nul, parce qu'il fait tout de travers. Et il a tort de dire ça; si les parents se sont séparés, c'est parce qu'ils ont, eux, des problèmes, et ce n'est pas à cause de leurs enfants.

TJC Ces enfants se retrouvent seuls dans l'espace, cernés par toutes sortes de dangers, des Zorgons, des météores, un robot déréglé... Avez-vous eu peur ?

Joséphine Oui, je trouve que les Zorgons étaient trop terrifiants, et j'ai eu très peur, mais j'ai aussi ri, parce qu'ils sont bêtes et méchants, très méchants. Mais je trouve qu'il y a beaucoup d'idées rigolotes dans *Zathura* : la grande soeur congelée : il faut faire attention à ne pas la casser. Et encore la grande soeur, quand elle tombe presque amoureuse du cosmonaute... et qu'elle lui trouve "des yeux de rêve"! Ce que son frère ne manque pas de lui répéter, quand il n'y a plus de cosmonaute (ndlr : et on sait que ce cosmonaute est l'alter ego du frère), mais seulement lui, le frère!

Guillaume Le robot qu'on croit tout petit et qui devient immense, c'est rigolo, sa tête surtout! Après, il fait peur, mais pas longtemps. Il n'est pas méchant, c'est une machine, et une fois que les enfants ont compris qu'on peut le reprogrammer, il n'est plus un danger pour eux. C'est dommage qu'il explose en se lançant contre les Zorgons et en criant "destruction massive", parce qu'à la fin, il aurait encore pu aider les enfants.

TJC Pourquoi, lorsque le frère aîné a la possibilité de faire un vœu, ne souhaite-t-il pas que le jeu soit terminé ?

Guillaume J'avais peur qu'il souhaite que son frère disparaisse. Mais non, il a souhaité un ballon. C'est comme ça qu'il a vu qu'il avait fait faux. Et la deuxième fois qu'il a pu faire un vœu, il a fait juste. Autrement, il n'aurait jamais appris : quand on se trompe, on apprend à faire mieux. Je crois que j'aurais fait comme lui.

TJC Est-ce qu'on apprend quelque chose en voyant ce film ?

Joséphine Ce qui est aussi bien, c'est qu'à la fin, ils sont contents d'être dans leur maison, de retrouver le jardin, d'être chez eux. Parce qu'au début, ils ne disent que du mal de cette maison. Ils ne sont jamais contents. Et ils savent que parfois, c'est bien d'être petit, d'autres fois, c'est bien d'être plus grand, et qu'à deux, on arrive à faire des tas de choses.

Guillaume Oui, les deux frères apprennent à être gentils entre eux, à ne plus se bagarrer tout le temps, à penser aux autres. Si le grand avait fait le vœu de faire disparaître son petit frère, il n'aurait jamais pu rentrer à la maison, parce qu'ils ont besoin l'un de l'autre. Le grand a appris à ne plus dire que le petit est un bébé, un nul, et il

joue volontiers avec lui. Il le félicite même, parce sans le petit, ils n'auraient pas gagné le jeu. Je ne comprenais pas non plus, au début, pourquoi l'astronaute était méchant avec le grand frère, tout en lui obéissant. Après, quand j'ai compris que l'astronaute et le frère aîné étaient la même personne, j'ai pensé qu'il était fâché contre lui-même, qu'il avait mauvaise conscience. Je crois que la sœur aussi a changé, parce qu'au début, elle est méprisante et méchante avec ses petits frères, comme le frère aîné avec le petit. Mais une fois dégelée, elle va aider ses frères à combattre les Zorgons. Et elle leur demande de ne rien dire au papa, pour ne pas l'inquiéter. Mais je trouve qu'il y a une faute dans ce film : on voit les enfants disparaître dans un trou noir, ce n'est pas possible, si on va dans un trou noir, on disparaît pour toujours.

Entretien : Suzanne Déglon Scholer, enseignante au gymnase, responsable de Promo-Film EcoleS et de la TRIBUne des Jeunes Cinéphiles, février 2006