

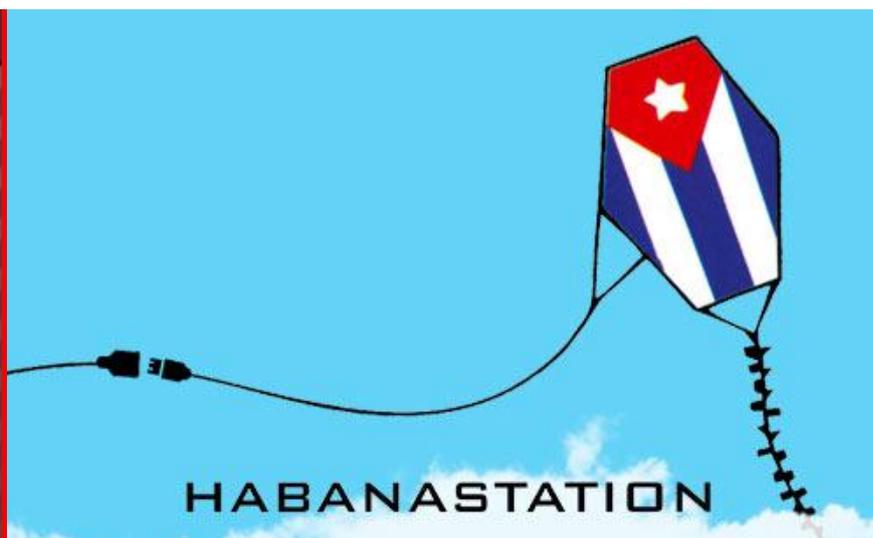
Fiche pédagogique

Havanastation

Projeté dans le cadre de
« Planète Cinéma »

FIFF

27^e Festival International
de Films de Fribourg
16-23.03.2013



Titre original : Havanastation

Film long métrage, Cuba, 2011

Réalisation : Ian Padrón

Scénario : Ian Padrón, Felipe Espinet

Production : Noel Alvarez, Ian Padrón

Acteurs principaux : Andy Fornaris, Ernesto Escalona, Luis Alberto García, Blanca Rosa Blanco, Claudia Alvariño, Miriam Socarrás.

Version originale castillane sous-titres français ou allemand ou lecture simultanée en français ou en allemand.

Durée : 90 minutes

Public concerné : dès 8 ans.

Résumé

Mayito et Carlos sont deux jeunes garçons de la Havane. A l'école, ils fréquentent la même classe et pourtant leurs réalités quotidiennes sont bien différentes. Tandis que Mayito, bon élève et fils d'un musicien reconnu, provient d'un milieu aisé et joue aux jeux vidéo, Carlos, plus turbulent, vit avec sa grand-mère dans un quartier pauvre et participe aux tâches ménagères.

Après le défilé du 1^{er} mai, auquel il participe avec quelques élèves de l'école et sa maîtresse, Mayito s'égare et se retrouve dans un quartier bien différent de son Miramar natal, celui de la Tinta, une part défavorisée de la Havane. En découvrant le quartier et cette nouvelle réalité, il est abasourdi devant les scènes de rue qui s'offrent à lui et complètement décontenancé.



Il tombe nez-à-nez avec son camarade de classe, Carlos et le supplie de lui venir en aide afin de lui permettre de rentrer à la maison. Dès lors, le rapport de force entre les jeunes garçons s'inverse et Mayito doit se confier à l'expérience de

Carlos dans cet environnement qui ne lui est pas familier.

En échange de son aide, ils conviennent de jouer à la *Playstation*, comme Mayito l'a emportée dans son sac à dos le matin même. Mais, à chaque tentative pour s'installer devant l'écran, quelque chose vient s'interposer entre les garçons et le jeu vidéo.



Que ce soit un court-circuit ou une panne de courant, ils n'allumeront jamais la console. Ils s'employeront plutôt à travailler pour trouver l'argent nécessaire à la réparation de la *Playstation* ou joueront avec les autres enfants du quartier.

Finalement, au fil de cette journée pleine d'aventures et d'échanges de leurs expériences, Mayito et Carlos apprennent à se connaître un peu mieux et c'est une amitié qui se développe entre eux, par-delà leurs différences.

Disciplines et thèmes concernés

Géographie:

Identifier les relations existant entre les activités humaines et l'organisation de l'espace en questionnant les besoins (culturels, économiques...) des sociétés et les activités déployées pour les satisfaire.

Objectif SHS 21

Histoire:

Se situer dans un contexte spatial, temporel et social en explorant l'espace vécu et l'espace des autres (activités humaines), en exprimant sa perception et en établissant des relations de succession et de simultanéité.

Objectif SHS 11 et SHS 12

Formation générale, MITIC :

Exercer un regard sélectif et critique en exprimant ses préférences et en échangeant avec ses pairs sur ses perceptions et ses plaisirs.

Repérer des personnages et leurs actions dans le cadre d'un récit, repérer des événements du récit.

Objectif FG 11

Décoder la mise en scène de divers types de messages (explorer les principaux éléments qui composent une image fixe ou animée)

Objectif FG 21 du PER

Français :

Dégager le sens global et les idées principales de documents oraux, organiser et restituer logiquement des propos

Objectifs L1 13-14

Mobiliser et développer ses connaissances langagières (lexicales). Utiliser les temps de verbe en fonction de la chronologie des événements.

Objectifs L1 16 - L1 26

Reformulation de l'histoire entendue avec ses propres mots ou avec l'aide de l'enseignant.

Objectif FG 11

Emettre une opinion

Objectif FG 13

Peut aussi être mis en lien avec Objectif A 14 AV

Commentaires

Havanastation montre, au travers des yeux du jeune Mayito, la vie quotidienne de la Havane et la coexistence de deux réalités diamétralement opposées au sein de cette même ville.

C'est à l'occasion d'une fête nationale que ces deux réalités vont se rencontrer, en faisant vivre aux jeunes garçons une aventure unique, dépeignant ainsi l'hétérogénéité de la nation cubaine et les rapports complexes qui en découlent.

Car la Révolution, avec ses grandes ambitions d'égalité, de développement et de prospérité n'a pas tenu ses promesses. Elle n'a pas su gommer les disparités sociales, de même que l'uniforme ne donne pas les mêmes chances aux enfants à l'école.



Si ces enfants, qui sont le Cuba de demain, ne prennent pas conscience

des problèmes réels et de la diversité de la société cubaine, les inégalités se creuseront.

Il est donc question, dans *Havanastation*, de donner à voir, derrière la barrière des classes sociales, et une fois que les préjugés sont mis à bas, que des points communs peuvent voir le jour et que l'on peut s'accepter les uns les



autres, malgré les différences.

Ian Padrón est né en 1976 à La Havane. Il commence à collaborer très jeune avec l'ICAIC (Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematográficos), en tant qu'ingénieur du son. En 1996 il réalise *Making de Amor Vertical*, son premier contrat professionnel. En plus de sa carrière de réalisateur, il a été directeur artistique de concerts et de galas de personnages importants de la culture cubaine.

Havanastation est son premier long-métrage de fiction.

Objectifs

- **Comprendre** la narration d'un film et en dégager les principaux moments
- **Repérer** les personnages principaux d'un film et en cerner les traits de la personnalité
- **Donner** son impression sur un film et **argumenter**.
- **Appréhender** au travers de l'opposition riche-pauvre, la notion de différentes classes sociales.

Pistes pédagogiques

1. Avant la projection

- 1) Faire une présentation (sous forme de petits exposés réalisés par groupes d'élèves, par exemple) sur Cuba et ses aspects géographiques, historiques et culturels. On pourra s'intéresser, par exemple, à la période précolombienne, ainsi qu'à

la période moderne. Il peut être aussi intéressant d'aborder les personnages de Fidel Castro et Ernesto Che Guevara, afin de pouvoir les identifier dans le film lorsqu'ils apparaissent.

- 2) Demander aux élèves d'être attentifs, durant la projection, au point de vue narratif, mais aussi au point de vue formel adopté par le

réalisateur, afin de pouvoir en discuter après la séance (intervention de la musique, bruitage de jeu vidéo).

- 3) Aborder quelques éléments de temps narratif, comme l'ellipse, le flashback, et demander aux élèves d'y être attentifs pendant la projection.



2. Après la projection

- 1) Identifier les personnages principaux et les personnages secondaires.
- 2) Former de petits groupes d'élèves et leur demander de résumer le film en dégagant les principales articulations. Les amener à comprendre le développement du fil narratif (d'où part l'histoire? Où arrive-t-elle? Qu'est-ce qui a changé? Quel en est l'élément déclencheur ?)
- 3) Individuellement, à l'aide de la fiche de l'élève (fournie en annexe), leur demander d'identifier les éléments propres à quelques personnages. Comment ces personnages apparaissent dans le film, comment évoluent-ils et quelle impression cela provoque ? (la mère au téléphone, toujours nerveuse et tendue à la fin ; Carlos qui se fait rabrouer tandis que Mayito est encensé...)



- 4) Mettre ces impressions en commun et comparer l'univers de Mayito et celui de Carlos. Faire réfléchir les élèves à ce qui les différencie ou Les rapproche (l'un est riche, l'autre pauvre, "120 pesos c'est beaucoup pour l'un, mais peu pour l'autre" ; tous deux ont leur père absent, l'un est solitaire, l'autre solidaire...). Expliquer les différences et les points communs. Est-ce que ça dérange Carlos de participer aux tâches ménagères ? Pourquoi ? Est-ce que les élèves y participent à la maison ? Est-ce que ça aide Carlos d'avoir des copains ? Pourquoi ? Est-ce que Mayito est heureux d'avoir un jeu vidéo dernier cri ? Pourquoi ?

- 5) A partir de là, réfléchir à pourquoi Carlos aide Mayito et pourquoi celui-ci lui donne sa console.



- 6) Aborder la thématique de l'école et du port de l'uniforme. A quoi sert l'uniforme ? Est-ce que ça abolit véritablement les différences? Amener les élèves à comparer avec ce qu'ils connaissent, avec leur école (se rapporter si nécessaire à la scène dans la cour de l'école au début du film....)
- 7) Discuter de la scène de la récréation et demander aux élèves de s'exprimer sur la situation. Qu'est-ce qui a provoqué le conflit? Pourquoi est-ce qu'ils se moquent de Carlos ? Les

élèves ont-ils déjà vécu ce genre de scène ?

- 8) Discuter du titre et du jeu de mots autour de *Playstation*. Qu'est-ce que les bruitages amènent dans ce sens là ? L'effet est-il réussi ? Quel est le jeu que suggère le titre ? Est-ce que les deux garçons se sont amusés finalement ? Prendre l'exemple des jeux sous la pluie : comment réagit Mayito ? Est-ce qu'on peut s'amuser sans console de jeu ? Comment les élèves s'amusent-ils ?
- 9) Observer les effets. Quand Mayito se perd, lors de la parade (ellipse) ou la scène avec le père de Carlos qui se fait emmener (flashback + ralenti. Mettre en avant la subjectivité). Ou encore la séquence où ils travaillent, sur fond de musique. Quelle impression cela

donne ? Est-ce qu'ils travaillent beaucoup ? Est-ce que ces effets marchent bien ?

- 10) Mettre en parallèle l'absence du père chez Mayito et chez Carlos. Définir les différences (l'un couvre son fils de cadeaux lorsqu'il revient de voyage, l'autre est en prison et lui fabrique un cerf-volant). En perspective de ce qui a été évoqué en 4), que faut-il à un enfant pour être heureux ?
- 11) A l'aide de la fiche de l'élève, lui faire décrire les impressions du film en les justifiant. Mettre en commun, tout en soulignant la diversité des opinions et le fait que les goûts sont subjectifs.

Pour en savoir plus

Site officiel

<http://habanastationthemovie.com/>

Articles sur le film (en espagnol)

<http://www.conexioncubana.net/somoscuba/habana-station-3/>
http://www.lajiribilla.cu/2011/n534_07/534_23.html

Interview de Ian Padrón (en espagnol)

<http://www.cubadebate.cu/noticias/2011/08/03/ian-padron-me-cuidare-del-exito-de-esta-pelicula/>

(en français)

<http://s147752339.onlinehome.fr/cubadev/spip.php?article312>

Aurélie de Morsier, Lausanne, janvier 2013.



Droits d'auteur : [licence Creative Commons](#)



Fiche de l'élève
Quelques impressions sur le film.

Ce que j'ai aimé:

Parce que :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Ce que je n'ai pas aimé:

Parce que :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Mon personnage préféré est:

Parce que :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Le moment que j'ai préféré:

Parce que :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



Fiche de l'élève

Caractériser quelques personnages centraux

Personnage	Qu'est-ce que j'ai vu dans le film qui se rapportait à ce personnage ?	Qu'est-ce que ça m'a fait sentir? Quelle impression ça m'a donné sur lui ?
 <p>Son nom:</p>		
 <p>Son nom:</p>		
 <p>Son nom:</p>		