

BAXTER FILMS ET LES FILMS VELVET
PRÉSENTENT

PETIT MENSONGE... GROS ENNUIS

**VANESSA
PARADIS**

**EWAN
BOURDELLES**

**NOAH
ZANDOUCHE**

JUNIORS

UN FILM DE
HUGO THOMAS

SCÉNARIO **HUGO THOMAS** ET **JULES LUGAN**

baxter

LES FILMS VELVET

CANAL+

KINEX

Cinéma

with

NET

ANGOA

5

5

BAXTER FILMS, LES FILMS VELVET ET THE JOKERS FILMS
PRÉSENTENT

VANESSA PARADIS EWAN BOURDELLES NOAH ZANDOUCHE

JUNIORS

UN FILM DE
HUGO THOMAS

DISTRIBUTEUR

THE JOKERS FILMS
01 45 26 63 45
marketing@thejokersfilms.com
16, rue Notre-Dame-De-Lorette
75009 Paris

AU CINÉMA LE 26 JUILLET

France - 1h35 - 1.85 - 5.1

RELATIONS PRESSE

CC PRESSE
Cilia Gonzalez 06 69 46 05 56
Celia Mahistre 06 24 83 01 02
cc.bureaupresse@gmail.com



SYNOPSIS

Jordan, 14 ans, s'ennuie dans le petit village de Mornas. Sa mère infirmière étant souvent absente, il s'occupe avec son meilleur ami Patrick en jouant à leur console affectueusement nommée Jessica. Mais lorsque Jessica rend l'âme, Jordan décide de simuler une maladie et de monter une cagnotte en ligne pour s'en racheter une. Quand ce mensonge se propage dans la cour du collège, les regards se tournent enfin vers eux. Un début de popularité qui mettra leur amitié indéfectible à rude épreuve...

NOTE D'INTENTION DU RÉALISATEUR

Qu'est-ce que c'est que grandir dans la campagne française dans les années 2020 ? Si JUNIORS pouvait donner quelques éléments de réponse à cette question, alors j'aurais le sentiment d'avoir rempli ma mission. C'est en tout cas le point de départ de mon envie d'écrire ce récit, car grandir dans un monde rural aujourd'hui garantit de se construire de façon paradoxale: être isolé géographiquement, mais vivre sur la scène du monde grâce à Internet et aux réseaux sociaux. Certains de ces ados "bouseux", dont j'ai fait partie, sont plus influencés par la mode de Brooklyn que des New-yorkais eux-mêmes. Certains connaissent mieux le football brésilien que des Cariocas, ou ont vu plus de films que des exploitants de salles de cinéma. Mais tout cela reste virtuel, impalpable et inatteignable, comme des passions

nécessairement inassouvies. Ces ados-là n'ont pas vraiment de modèles de réussite: personne n'est jamais devenu riche ou célèbre dans leur village. Ils n'ont pas d'infrastructures leur permettant de réaliser leurs rêves ou de dépasser les frontières de leur région. Ils vivent une forme d'ostracisme discret, dont on parle peu. Dès l'origine du projet, j'ai eu cette envie d'écrire un film qui s'en fasse l'écho.

Jordan et Patrick, les deux personnages principaux, créent un mensonge sur Internet, avant que cette tromperie ne déborde dans la réalité. Comme si pour eux, rien n'était grave sur le Web. Comme si ce monde-là ne pouvait jamais rejoindre la vraie vie... C'est la première génération née avec Internet, une technologie révolutionnaire et parfaitement

neuve. Nos personnages expérimentent, et font parfois des erreurs: après tout, comment leur en vouloir alors que même des responsables politiques de premier plan se créent de faux comptes Twitter pour laisser aller leurs penchants xénophobes, ou y postent accidentellement des photographies de leurs parties intimes ?

Mais Internet, ce n'est pas que ça. On trouve sur Youtube des trésors d'imagination qui n'ont pas assez été filmés au cinéma, malgré leur potentiel visuel et comique : les ados d'aujourd'hui ne font pas qu'envoyer des photos de leurs repas sur Instagram. Ils filment des explosions de machines à laver, fabriquent des lance-patates, mettent du mentos dans du Coca-cola, font des sketches sur Youtube, se scotchent à des arbres... Ils ont une





culture propre qui me fascine et m'a donné envie de faire de JUNIORS un film ancré dans notre époque, et dans lequel ces jeunes gens pourraient se retrouver.

Ce teen movie est l'occasion pour moi de me placer dans un rôle d'observateur d'une France que j'ai toujours eu à coeur de montrer : la France des campagnes. C'est la raison pour laquelle j'accorde une place importante aux paysages ruraux et à l'idée que mes personnages aient un accent régional prononcé. Ce besoin d'authenticité me pousse également à travailler avec des acteurs non-professionnels, comme je l'ai fait dans WILLY 1^{ER}, mon premier long-métrage : des êtres qui s'engagent et expriment

leur personnalité dans les rôles qu'ils incarnent. Des ados dont j'imagine que certains feront déjà 1m84 mais n'auront pas encore appris à maîtriser leurs bras, des gamins trop nourris par leur maman, ou encore de jeunes gens dont le nez et les oreilles ont commencé leur croissance avant leurs jambes... Autant d'aspérités qui, si elles sont utilisées avec justesse, apporteront aux personnages un supplément d'âme et de profondeur. Car si Jordan ne s'en doute pas au début du film, l'histoire qu'il va vivre constituera, à son échelle, un bouleversement qui le fera passer à l'âge adulte.

Cette transformation, je l'espère donc drôle, personnelle et brute, comme le fut celle des

BEAUX GOSSES de Riad Sattouf ou NAPOLEON DYNAMITE de Jared Hess. Je m'inspire également de films tels que LADY BIRD de Greta Gerwig ou BREAKFAST CLUB de John Hughes qui sont deux oeuvres qui respectent les codes du teen movie, mais savent y insérer une intelligence et une élégance que j'aimerais approcher avec mon histoire. Pour sauver ces petits ados campagnards en montrant au monde qu'ils existent et ont des choses à dire. Car il ne faut pas s'y tromper : oui, ils simulent parfois des cancers, avalent des pastilles de lave-vaisselle, font des Snapchats toutes les 5 minutes, et, pire, écoutent du Jul... Mais un jour, ils dirigeront notre monde.



ENTRETIEN AVEC HUGO THOMAS

Propos recueillis par Anne-Claire Cieutat

COMME DANS VOTRE PREMIER LONG-MÉTRAGE, VOUS FILMEZ DES PERSONNAGES QUI ENTRETIENNENT UN LIEN COMPLEXE AU GROUPE : DANS WILLY FR, WILLY TENTAIT DE SE FAIRE ACCEPTER ; DANS JUNIORS, JORDAN S'EXCLUT MALGRÉ LUI...

Il me semble que Willy et Jordan cherchent tous deux à s'intégrer. Mes deux films interrogent ce qu'est « la vie normale ». Willy partait de tellement bas que c'était pour lui un idéal à atteindre, tandis que Jordan mène déjà une vie ordinaire en société, mais espère plus qu'un quotidien à la campagne. Il voudrait partir dans une grande ville pour vivre ses rêves. Au fond, les deux épousent le même mouvement, chacun à sa manière. Et mes deux films décrivent la même France des campagnes, la France dite « périphérique ».

PAR LE PRISME DE LA FICTION, EST-CE UNE FAÇON DE DIRIGER LE REGARD DU SPECTATEUR VERS UN ENDROIT TROP PEU REGARDÉ, CAR EN PÉRIPHÉRIE, PRÉCISÉMENT ?

Oui, et surtout d'en faire un décor de cinéma, sans nostalgie. Imaginer dans ces endroits où j'ai vécu, qui me semblaient parfois tristes et ennuyeux, un récit digne d'attention, dans lequel les gens qui y vivent puissent se reconnaître.

Quand j'étais adolescent, j'étais un peu comme Jordan, sauf que mes jeux vidéo à moi, c'était des films. Je rêvais de faire du cinéma. Je faisais des courts-métrages avec mon caméscope, je placardais ma chambre de posters de mes réalisateurs préférés. J'ai donc transposé, sans doute par pudeur, l'univers du cinéma par celui des jeux vidéo.

Je ne trouvais pas ma place à la montagne, où je vivais ; j'avais très envie d'en partir. Comme Jordan, j'ai compris que la campagne avait contribué à me construire. Certes, pendant un temps j'ai rêvé d'ailleurs. Aujourd'hui, j'ai envie que mes films gagnent ces territoires. Peut-être ai-je l'impression d'avoir une dette envers l'endroit d'où je viens.

COMMENT AVEZ-VOUS ÉLABORÉ L'ÉCRITURE DE VOTRE SCÉNARIO ?

J'avais envie d'écrire un teen movie dans la campagne française profonde. J'ai longuement récolté des idées de scènes, des personnages, de quoi nourrir un univers. Au départ, j'ai imaginé des jeunes qui fabriquaient des armes artisanales, de plus en plus dangereuses – ce qui a donné l'idée du « patator » dans le film - ou même une guerre de gangs qui, elle, a conduit au « gang des chauves ». Mais tout cela était trop chronique. Il me manquait un élément pour donner son essor à l'intrigue. C'est ainsi qu'en faisant des recherches, j'ai découvert ce qu'était le syndrome de Münchhausen, qui consiste à simuler une maladie pour attirer l'attention. En l'appliquant à l'univers que j'avais imaginé, tout a soudain pris vie. Les scènes que j'avais fantasmées avaient enfin une raison d'exister. C'est ainsi que JUNIORS est né.

CETTE IDÉE EST MALAISANTE. ON SENT QUE VOUS L'ASSUMEZ PLEINEMENT.

Mettre mal à l'aise le spectateur et jouer avec son empathie est quelque chose qui me plaît et à quoi je travaille depuis mes courts-métrages. J'aime placer le spectateur face à des dilemmes moraux. Dans JUNIORS, on ne sait pas si l'on peut aimer Jordan ou s'il faut le juger. Comme dans WILLY 1^{ER}, j'aime qu'on puisse questionner les motivations du personnage principal et notre empathie à son égard. C'est la raison pour

laquelle je tenais à ce que Jordan simule un cancer pour obtenir une nouvelle PlayStation et non pour une raison plus noble.

DE LA MÊME MANIÈRE, LE GANG DES CHAUVES SEMBLE D'ABORD AGIR PAR COMPASSION ET SOLIDARITÉ, PUIS DÉRIVE VERS L'EFFET DE MEUTE.

Je suis profondément intrigué par ces phénomènes fascinants qui se produisent au sein des groupes, où de bonnes intentions initiales

peuvent rapidement prendre une tournure sombre, créant ainsi un monstre collectif. J'ai été marqué par le roman «Sa Majesté des mouches» de William Golding, qui explore ce phénomène de manière poignante. Dans un autre registre, LA GUERRE DES BOUTONS aborde également ce thème. J'étais convaincu que si je devais réaliser un film sur l'adolescence, il serait essentiel d'aborder cet effet de meute, ces comportements grégaires qui peuvent malheureusement conduire à des actes de violence extrême et irrationnelle.



JORDAN INVENTE SON MENSONGE ALORS QU'IL EST IMPRÉGNÉ DE L'UNIVERS ET DE L'ÉNERGIE DE SES JEUX VIDÉO. COMME SI CE MONDE DÉRÉALISÉ LUI AUTORISAIT CETTE TRANSGRESSION

Je trouve plaisant de jouer avec le poncif selon lequel la violence des jeux vidéo engendrerait la violence chez les adolescents, comme le faisait Wes Craven dans SCREAM en insinuant que les films d'horreur engendrent des tueurs en série. Cependant, ce qui m'a davantage captivé dans le contexte des jeux vidéo, c'est la possibilité de dépeindre la manière dont ces jeunes issus des zones rurales sont à la fois géographiquement isolés du monde et constamment connectés à la scène mondiale grâce à la technologie. Mes personnages peuvent avoir une connaissance approfondie de ce qui se déroule dans les endroits les plus branchés de la planète, sans avoir accès à quoi que ce soit de semblable dans leur village. C'est cette frustration qui les pousse à inventer un faux cancer, bien plus que l'influence violente des jeux vidéo.

JUNIORS N'EST-IL PAS SURTOUT L'HISTOIRE D'UN JEUNE ADOLESCENT QUI, PAR UN STRATAGÈME INCONSCIENT, SUPPLIE SA MÈRE DE LE REGARDER ?

L'histoire du mensonge est, bien sûr, un prétexte. Je voulais que l'énorme bêtise de Jordan serve

de catalyseur et fasse exploser des conflits anciens et profonds. J'aime beaucoup les non-dits au cinéma, les manières détournées de communiquer. Jordan, inconsciemment, veut signifier à sa mère qu'il existe et aimerait être regardé. Il fait la même chose avec Patrick : pour lui dire qu'il est son meilleur ami, il dessine son portrait.

JORDAN N'EST PAS ASSEZ REGARDÉ PAR SA MÈRE, MAIS LUI A SU REGARDER SON AMI POUR ÊTRE CAPABLE D'EN DESSINER LE PORTRAIT DE MÉMOIRE...

Tout à fait. Mais au bout du compte, sa mère lui fait une déclaration devant un conseil de discipline. Chacun finit par déclarer son affection à l'autre. À force de pudeur ou d'inhibition, mes personnages se retrouvent confrontés au regard public : dans la séquence du conseil de discipline, que vous évoquez, ou dans celle du collègue en liesse, lorsque Jordan revient de son supposé traitement...

J'observe souvent des moments de ce genre dans la vie, et je les trouve toujours très touchants. C'est tellement difficile d'exprimer ses sentiments profonds que l'être humain est souvent capable de trouver des moyens très sophistiqués pour se dire des choses pourtant simples. Tous mes personnages le font, et ceux à venir le feront sans doute aussi, tant je trouve ça émouvant et fondamentalement humain.

POURQUOI AVEZ-VOUS ADOPTÉ UNE TONALITÉ ANTINATURALISTE ?

J'avais à coeur de mêler le naturalisme et l'antinaturalisme. Je voulais des dialogues très écrits, dits par des acteurs non professionnels et très vrais. À travers eux, j'ai envie d'entendre mon voisin, les gens que je croise au supermarché. Je cherchais à faire un film de genre qui vient de loin, mais qui s'ancre dans une proximité. C'est pourquoi j'ai choisi des acteurs non professionnels non seulement pour les adolescents, mais aussi pour les rôles adultes, comme la principale, qui est interprétée par une vraie directrice d'établissement pour jeunes ; le prof de techno, qui est un pêcheur à la retraite ; ou encore le prof de sport, incarné par Franck Ropers, qui enseigne l'extrême self-défense et que j'ai repéré sur Internet.



D'OÙ VOUS EST VENUE L'ENVIE DE RÉALISER UN TEEN MOVIE ?

Le projet initial était de réaliser un pur teen movie inscrit dans la France des campagnes que je connais. Je souhaitais m'inscrire dans la tradition de ce genre et notamment des films de John Hughes, comme BREAKFAST CLUB ou LA FOLLE JOURNÉE DE FERRIS BUELLER, que j'adore. Ce que j'admire chez lui, c'est qu'il ne cherche pas à montrer qu'il est intelligent. Ses films sont élégants et pudiques. John Hughes joue avec les clichés et révèle des trésors de profondeur sous couvert de légèreté et de comédie. J'avais à cœur, moi aussi, de faire rire les spectateurs, pour ensuite les surprendre avec plus de profondeur et d'émotion.

Pour revenir au teen movie, la tradition du genre induit des codes à respecter, de même que la spécificité de la campagne appelle certains personnages. En voyant ces films américains, j'avais l'impression que ces protagonistes existaient également en France. Je me souviens dans mon collège des bons élèves, qui n'étaient pas spécialement amoureux de leur terre, et ceux, très manuels, qui en étaient les fervents défenseurs et jouaient les gros bras, en étant parfois les bourreaux des premiers. Avec William, j'ai repris la figure du bully, celui qui victimise les autres. Jordan et Patrick sont les geeks ; Fanni est l'artiste en devenir ; Mathilde, la reine du collège... Rien de tout cela n'a été inventé, mais simplement transposé dans un cadre spécifique : la campagne française des années 2020. Ainsi, la reine du collège peut négliger l'épilation, et le «bully» peut exhiber ses armes artisanales sur YouTube...

JORDAN ENTRETIENT UNE RELATION AMBIVALENTE À SON ENVIRONNEMENT CAMPAGNARD, QUE VOUS NE SITUEZ PAS PRÉCISÉMENT...

Non, le village dans le récit s'appelle Mornas, mais il est imaginaire et non localisé. Pour moi, Jordan déteste la campagne au point de tout faire pour s'en extraire, y compris les pires bêtises au monde, mais à la fin, il réalise qu'un lieu est surtout fait des gens qui le peuplent. C'est le sens du dessin qu'il offre à Patrick.

COMMENT AVEZ-VOUS CHOISI VOS COMÉDIENS ?

Nous avons trouvé nos jeunes acteurs via un casting sauvage. Nous nous sommes rendus à la sortie des collèges. Ewan Bourdelles habite la campagne et souhaitait être acteur. Il a une chaîne YouTube, sur laquelle il publie des courts-métrages, qui m'ont beaucoup touché, car je me reconnaissais en lui. Aux essais, il s'est imposé rapidement. Ewan m'a littéralement bluffé. Il est fait pour être acteur.

Pour le rôle de Patrick, je cherchais un adolescent qui contraste avec Jordan, quelqu'un d'un peu fantasque. Noah Zandouche était tellement mal à l'aise lors du casting qu'il me faisait rire. J'ai été touché par son naturel. Il portait en lui une maladresse adolescente très émouvante, tout en étant parfois sûr de lui et en roulant les mécaniques. J'ai aimé tous ses paradoxes, et le fait qu'il soit en pleine croissance ; tout cela le rendait très humain. J'ai aussi vite décelé qu'il serait capable de jouer.

Quant à Vanessa Paradis, j'adore l'idée de l'envisager face à deux acteurs débutants. Cela réactivait en moi mes souvenirs d'enfance et adolescence, lorsque je rêvais de côtoyer de grandes stars. Vanessa Paradis est bien plus qu'une actrice et chanteuse. C'est une icône. J'avais la certitude qu'elle saurait apporter avec elle son statut tout en étant crédible en infirmière. On sent qu'elle n'est ni hors sol ni bourgeoise. Vanessa a quelque chose de simple, qui fait aussi qu'on peut se projeter en elle. Tout s'est d'ailleurs passé le plus simplement du monde avec elle : nous avons envoyé le scénario à son agent, elle l'a lu rapidement et a accepté le rôle. On sent qu'elle fait les choses par amour et par sens artistique.

COMMENT AVEZ-VOUS DIRIGÉ D'UN CÔTÉ DES ADOS SANS EXPÉRIENCE ET DE L'AUTRE, UNE ARTISTE CHEVRONNÉE ?

Ce fut particulier. Je me sentais tellement proche des adolescents que je leur donnais souvent la note en leur jouant moi-même les scènes.

Ils s'en inspiraient, se les appropriaient et les refaisaient en mieux. Avec Vanessa Paradis, il m'est arrivé d'en faire de même spontanément et j'en étais honteux ! Elle a eu la gentillesse de se plier au jeu.

QUELS ÉTAIENT VOS PARTIS PRIS DE MISE EN SCÈNE ? ET POURQUOI AVOIR SOUVENT OPTÉ POUR DES CADRAGES QUI FOCALISENT LE REGARD EN LEUR MILIEU ?

J'avais envie d'une mise en scène qui ait l'air très simple et accessible, comme si les plans étaient des cases de bande dessinée qui dissimulent la complexité des personnages. C'est l'essence du teen movie pour moi, qui donne l'impression de parler d'adolescents écervelés, de stéréotypes, mais qui sont bien plus profonds qu'ils n'en ont l'air.

Le placement des personnages au centre des plans fait aussi écho au fait que Jordan se retrouve au centre de l'attention de tout le monde et des situations.



HUGO THOMAS

BIOGRAPHIE

Après une formation de juriste, Hugo change tout et part à Paris afin de poursuivre ses rêves de cinéma à l'école de la Cité. Sa rencontre avec Marielle Gautier ainsi que les frères Boukherma donnera plusieurs courts-métrages et un premier long-métrage remarqué : **WILLY 1^{ER}**. **JUNIORS** creuse, à travers le genre du Teen Movie, la thématique de l'isolement dans la France périphérique et donne à voir des personnages prêts à tout pour en partir. C'est le premier film qu'il réalise seul.

FILMOGRAPHIE

2017 - **WILLY 1^{ER}** - Long-métrage

(co-réalisé avec Marielle Gautier et Ludovic & Zoran Boukherma)

ACID Cannes 2016

Prix D'Ornano-Valenti au Festival du Cinéma Américain de Deauville

Grand Prix du Jury au Festival du Film Culte de Trouville

Amphore d'Or et Amphore du Peuple au Fifirot 2016

Mention Spéciale du Jury au My French FilmFestival 2017

LISTE ARTISTIQUE

Véronique	VANESSA PARADIS
Jordan	EWAN BOURDELLES
Patrick	NOAH ZANDOUCHE
Fanni	ALAIÏS BERTRAND





LISTE TECHNIQUE

Réalisé par *HUGO THOMAS*

Scénario *HUGO THOMAS ET JULES LUGAN*

Consultants scénario *MARIELLE GAUTIER ET THIBAULT SEGOVIN*

Produit par *PIERRE-LOUIS GARNON ET FRÉDÉRIC JOUVE,
BAXTER FILMS ET LES FILMS VELVET*

Image *VADIM ALSAYED*

Montage *JOSEPH COMAR*

Costumes *FLORENCE GAUTIER*

Son *CÉDRIC BERGER, CLÉMENT BADIN
ET LIONEL GUENOUN*

Décors *FLORENT CHICOVARD*

