

POITIERS FILM FESTIVAL

FURIA

De Fran Moreno Blanco & Santi Pujol Amat

Cahier pédagogique

Rédaction : Olivier Corre

Sommaire

1. <i>Furia</i> , un titre évocateur et des affiches suggestives	p. 4
2. Une unité par le son	p. 10
A. Ouverture du film	p. 10
B. Fin du film	p. 12
3. Éric, une figure au centre du jeu	p. 14
A. La confrontation face à l'adulte	p. 14
B. La violence comme exutoire	p. 17
C. Une famille « décomposée »	p. 19
4. Des espaces confinés	p. 25
A. Le centre éducatif	p. 25
B. Le parcours vers l'immeuble de sa mère	p. 26
C. L'appartement, d'une prison à une autre ?	p. 27
D. Un espace récurrent : les salles d'eau	p. 27
5. Des motifs symboliques	p. 28
A. Le corps reflet des personnalités	p. 28
B. Des dessins signifiants	p. 30
6. Un drame réaliste	p. 31

Cahier pédagogique réalisé dans le cadre du 48^e Poitiers Film Festival, films d'écoles et jeune création internationale (28 novembre - 5 décembre 2025).

Rédaction : Olivier Corre

Mise en page : Julien Proust

FURIA

Un film de Fran Moreno Blanco & Santi Pujol Amat

ESCAC - Escola Superior de Cinema i Audiovisuals de Catalunya, Espagne



SYNOPSIS

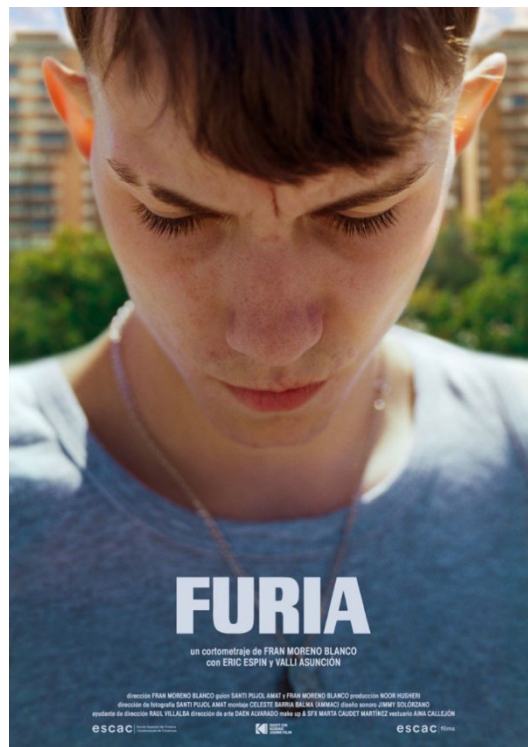
Éric, placé en centre pour mineurs, tente de renouer avec sa mère dans l'espoir de vivre avec elle à ses 18 ans. Quand elle ne vient pas le voir, il s'enfuit pour aller chez elle.

1. *Furia*, un titre évocateur et des affiches suggestives

Furia est un terme espagnol polysémique qui signifie à la fois « la rage », « la colère », mais aussi « la tension intérieure » et « un état de frustration refoulée ».

Ainsi, l'étude des différentes [affiches du film](#) présentées en festivals avant le visionnement peut apporter des pistes pour appréhender au mieux le court métrage.

A.



Description et analyse :

Personnage :

L'affiche nous montre un jeune homme filmé en gros plan. Il a la tête baissée, les yeux tournés vers le sol. Il est statique. L'expression de son visage est fermée, intérieure, presque douloureuse. La lumière accentue les détails de la peau, les rougeurs, les marques. Il semble par ailleurs porter une cicatrice au milieu du front.

Il arbore un collier et des pendentifs, souvent symboles d'appartenance.

Le gros plan sur le visage crée une intimité troublante : le spectateur est invité à pénétrer dans la sphère émotionnelle du personnage. Cependant, comme le regard est baissé, il y a refus de contact visuel.

Est-ce un signe de fermeture, de honte, de colère contenue ou d'introspection ?

Environnement :

L'arrière-plan, légèrement flou, laisse deviner des immeubles. Ils peuvent symboliser la vie

collective et/ou l'enfermement urbain. Le personnage semble isolé dans cet environnement. Vit-il une crise identitaire ou existentielle ?

Quoi qu'il en soit, l'absence de décor net renforce une concentration sur l'état intérieur du personnage.

Titre :

Le titre *Furia*, en lettres blanches capitales et massives, est placé au centre, sur le torse du personnage, comme s'il émanait de lui. Le terme imposant contraste avec la retenue visuelle du personnage. Est-ce une colère qui gronde à l'intérieur, une rage silencieuse prête à éclater ?

Hypothèses :

À partir de cette affiche, on peut supposer que *Furia* est un drame psychologique ou social, qui dresse le portrait intime d'un adolescent torturé.

Le contraste entre le calme apparent et le titre explosif laisse penser à une colère contenue, peut-être liée à une injustice, une humiliation ou une tension familiale.

Le cadre urbain flou suggère un milieu modeste, possiblement marqué par la violence sociale ou la marginalité.

La mise en avant du visage, sans aucun autre élément de décor, indique que le film privilégiera sans doute l'émotion brute et l'intériorité plutôt que l'action spectaculaire. On peut imaginer un film réaliste, tourné caméra à l'épaule, privilégiant la proximité des corps et des regards.

B.



Description et analyse :

Personnage :

L'affiche représente le jeune adolescent de dos. Il a ici aussi la tête baissée, les yeux tournés vers le sol, pensif. Il marche sur un pont d'un pas calme.

De dos, on distingue un large tatouage d'ailes sur sa nuque et une boucle d'oreille.

Environnement :

L'arrière-plan, légèrement flou, laisse deviner des immeubles. Ils peuvent symboliser la vie.

Le jeune adolescent traverse un pont. Le pont est une figure de passage.

Serait-ce le symbole d'une transition vers la liberté ? Vers la paix intérieure ?

De nouveau, le cadre flou invite le spectateur à se concentrer sur le personnage en introspection. C'est un moment presque suspendu.

Hypothèses :

Cette affiche pourrait correspondre à une deuxième partie du récit : après la tension et la colère initiales, le protagoniste entame un chemin vers la recherche de son identité.

C.



Description et analyse :

Un visage flou occupe tout le cadre. L'expression du visage est ici assez indéchiffrable (effet visuel de trouble, de distance émotionnelle). Les contours sont noyés dans une lumière bleu-vert, froide et diffuse.

On retrouve certes un portrait comme sur les deux premières affiches, mais qui est cette fois désincarné, spectral, presque introspectif et abstrait.

Le titre *Furia* apparaît en bas, en lettres blanches majuscules, comme sur la première affiche.

L'ambiance est mystérieuse, évoquant une perte de repères ou un état de confusion.

Les deux premières affiches permettent d'émettre des hypothèses sur le récit :

La première affiche présente un réalisme frontal et la deuxième une distance en partie symbolique.

Cette dernière s'apparente davantage à une représentation psychologique.

D. Tableau comparatif

	<i>Affiche A</i>	<i>Affiche B</i>	<i>Affiche C</i>
Cadrage	Gros plan sur le visage (regard baissé)	Plan de dos, personnage traversant un pont	Gros plan flou sur un visage indéfini
Décor	Urbain, immeubles flous à l'arrière-plan	Pont, espace ouvert, arrière-plan flou	Indéfini, ambiance bleue et abstraite
Émotion	Colère contenue, tension intérieure	Calme, passage, ouverture	Flottement, mélancolie
Rapport au spectateur	Intime, frontal	Distant, contemplatif	Sensoriel, mental, abstrait
Fonction	Présentation de l'identité du film	Symbolique du cheminement du personnage	État intérieur du personnage
Symbolique	Enfermement / tension	Passage / évolution	Introspection / distance

Ces trois affiches permettent non seulement de comprendre certains enjeux du film sur les plans émotionnels et symboliques, mais elles jouent sur les différents sens apportés par le titre *Furia*.

Voici trois affiches supplémentaires utilisées pour d'autres festivals dans lesquels le film a été sélectionné. Elles présentent Éric, le jeune adolescent, sous d'autres angles, et elles apportent des éléments d'analyse complémentaires avant la projection du film.



Personnage :

Éric, le visage toujours fermé, inquiet.

Environnement : intérieur clos / Exiguïté de l'espace, enfermement.

Hypothèses : difficultés de se soustraire à des contraintes physiques et psychologiques ?



Personnage : Éric, le visage certes fermé mais soucieux de son apparence.

Environnement : intérieur clos / Exiguïté de l'espace, enfermement (similaire à l'affiche précédente).
Jeu de miroir.

Hypothèses : Éric face à lui-même :
Volonté d'émancipation et de prise en main pour évoluer vers un avenir plus favorable ?



Personnages : Éric, le regard pensif et rêveur, veille sur un jeune garçon

Environnement : intérieur clos / personnages allongés confortablement sur un canapé.

Hypothèses : Une rencontre déterminante en vue d'un apaisement ?

2. Une unité par le son

Dans les films réalistes, qu'il s'agisse du néoréalisme italien ou du cinéma social européen, le son hors champ joue un rôle fondamental : il ouvre l'espace et ancre le film dans le réel. Contrairement à la musique extradiégétique, le son hors champ ne commente pas, il appartient à l'espace du film.

L'utilisation du son dans *Furia* est fondamentale.

En effet, le film s'ouvre sur des sons hors champ et il se clôt de manière similaire.

Les sons-in et hors-champ qui traversent tout le film participent à créer du réel, du hors-cadre et du sens. Ils créent par ailleurs une forme de continuité et d'unité, ouverte sur le réel.

Ainsi, analysons en parallèle les séquences d'ouverture et de fin pour montrer à quel point la bande sonore est porteuse de sens.

A. Ouverture du film

Premier plan sonore : entrée par le son avant l'image.

Des grincements inaugurent le film : ce sont des sons familiers, matériels, presque agressifs. Ils installent une tension concrète avant l'apparition des images, comme une sensation physique de résistance.

L'objectif est de plonger directement le spectateur dans l'univers du film, sans médiation explicative.

On entre par l'oreille avant d'entrer par les yeux, un procédé très utilisé dans le cinéma réaliste.

Premier plan visuel :



D'emblée, le spectateur semble participer à l'action. Il semble aider le personnage principal. Il est embarqué dans l'histoire dès l'apparition de la première image. On pense que la fenêtre que l'on découvre est à hauteur.

On nous fait croire ainsi à un regard subjectif.

Mais il n'en est rien.

Les réalisateurs jouent avec les codes dès l'ouverture du film. Ils annoncent d'emblée qu'ils vont alterner plans objectifs et subjectifs pour positionner le spectateur à la fois en tant que témoin et acteur de l'histoire.

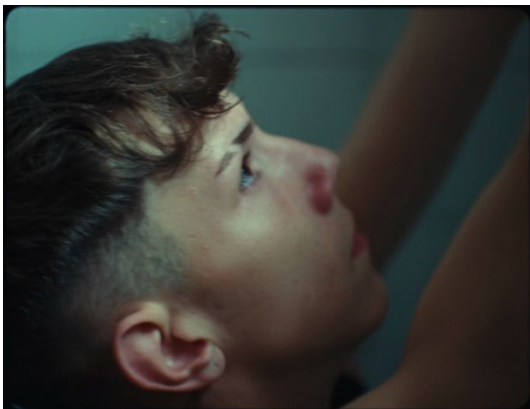
Analyse de l'ouverture :

1. **Ouverture par le son :** grincements hors-champ – sentiment de tension, de frustration
2. **Apparition de l'image :**



Gros plan sur des mains / enfermement / cloisonnement
Vaine tentative d'ouverture de fenêtre fermée à clef – vaine tentative d'évasion
Tension et frustration confirmées par l'image.
Caméra subjective ?

3. **Suite de la séquence**



Gros plan



Plan rapproché

Personnage : découverte du visage d'Éric, le regard déterminé, puis inquiet, anxieux. Plans objectifs.

Environnement : exigü et cloisonné.

Caméra objective

Situation :

- Un son hors champ de claquement de porte interrompt Éric.
- Apparition furtive d'une figure d'adulte. Aucun échange visuel ni verbal entre les deux. La caméra suit le parcours d'Éric. Les plans sont serrés et saccadés, ils renforcent le sentiment de nervosité et d'urgence du personnage.
- Éric est toujours dans l'action et il semble répéter des gestes mécaniques.
- Il reste silencieux. Seuls les sons-in se font entendre.

Dans la pièce, les murs à carreaux blancs rappellent le cloisonnement et l'enfermement.

4. **Dernier plan de la séquence**



Image : figure du hublot d'une machine à laver / espace contraint et clos / pictogrammes évoquant des dangers et des interdictions / un *cut* violent vient clore la séquence.

Son : claquement violent de la porte de la machine à laver – de nouveau figure de l'enfermement (portes de prison).

Sentiments : malaise, contrariété, enfermement, violence, tension.

B. Fin du film

Contrairement à l'ouverture du film qui se focalise sur l'urgence et la tension incarnées par le personnage d'Éric, la dernière séquence s'étire dans le temps.

Dernier plan visuel :



Analyse de la fin :

Image : gros plan sur la mère et le fils enlacés, tous les réunis dans le même plan. Le regard pensif d'Éric dans la pénombre est très interrogateur.

Son : une séquence peu bavarde, même si les échanges entre mère et fils sont posés et positifs. Il est question d'entraide, de remerciements et d'excuses.

Le film se clôt par la bande-son qui accompagne le début du générique. Le générique de fin vient se substituer à l'image et le son-in du scooter, même atténué, l'accompagne. Le réel ne s'interrompt pas, le moteur du scooter prolonge le monde au-delà du cadre. C'est une

ouverture sur l'extérieur, sur la vie qui continue, et symboliquement, sur l'éventuelle évolution positive de la relation entre Éric et sa mère.

Sentiments : relative sérénité et questionnements.

Malgré le retour au centre éducatif, des changements constructifs suite à ces échanges peuvent-ils être envisagés ?

Dans *Furia*, l'utilisation du son relève d'un choix réaliste et symbolique.

Elle permet d'ancrer le film dans un monde concret et vivant, d'élargir l'espace au-delà du cadre visible, de lier le début et la fin par une unité sonore signifiante, et surtout de faire du son un vecteur d'émotion et de mouvement intérieur.

Les grincements de l'ouverture du film et le moteur du scooter de la fin deviennent ainsi les symboles d'une fureur d'abord contenue, puis en partie libérée.

3.Éric, une figure au centre du jeu

Comme nous l'avons vu dans les analyses des affiches et de l'ouverture du film, Éric habite intensément le film. Il est présent sur la quasi-totalité des plans. Quand il n'est pas physiquement à l'écran, c'est son regard que le spectateur suit par l'intermédiaire de plans subjectifs.

C'est un personnage torturé en quête de reconnaissance et d'identité. Il a du mal à se positionner face aux adultes et il exprime un besoin absolu de retrouver sa mère qui l'a confié à une institution d'où il aimerait s'extraire juste avant ses dix-huit ans.

A. La confrontation face à l'adulte

Au centre éducatif, les relations qu'Éric entretient avec les adultes sont soit indifférentes soit distantes.

Nous avons vu que dans l'ouverture, Éric croise une employée à qui il ne s'adresse pas et qu'il évite.

La seule adulte qu'il interpelle est la responsable du centre, celle par qui il doit passer pour espérer renouer et communiquer avec sa mère. Toutefois, il reste à l'écart et peine à échanger sereinement avec elle.

Échange 1 :

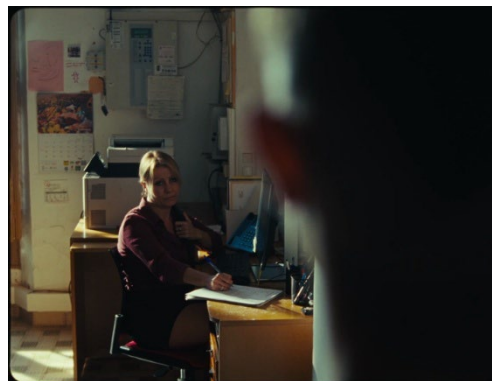
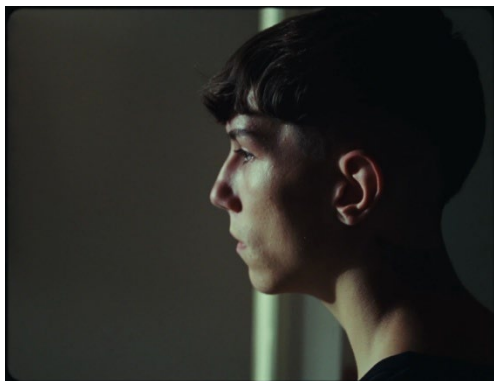


Image :

- La caméra suit le parcours d'Éric qui se poste à l'extérieur du bureau. Visage fermé.
- Confrontation : plan certes partagé mais espaces physiques distincts.

Son :

- Son hors-champ – la responsable est au téléphone. Éric interrompt la conversation téléphonique.
- Il tutoie la responsable / Il n'utilise aucune formule de politesse et il la somme même d'appeler sa mère (utilisation de l'impératif).

Échange 2 :



Image : gros plan - suite à la bagarre dans la chambre, Éric a l'air stressé, penaud, peut-être honteux. Il craint peut-être que son excès de violence dissuade la responsable de l'aider à communiquer avec sa mère.

Son : on entend des rires dans les couloirs hors-champ à l'extérieur de la pièce, une bande de jeunes semble s'amuser. Éric les entend et prête un minimum attention mais il reste statique et muet.

Les jeunes sont ensemble en hors-champ visuel et sonore. Éric, lui, est à l'extérieur du jeu. Il est désespérément seul.



Image : Face à face (champ / contrechamp) - même échelle de plan - plans rapprochés – égal à égal.

Son : Elle tente de se substituer à sa mère : « *ne touche pas à ton arcade* » mais elle évite ses questions et elle part sans répondre. Elle le laisse seul dans la pièce.

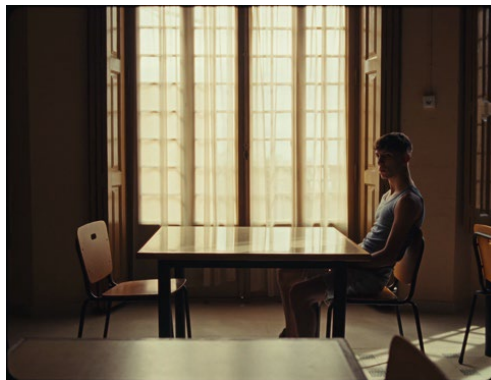


Image : plan fixe – les fenêtres à carreaux rappellent les barreaux d'une prison. Pièce dans la pénombre, aucune échappatoire possible.

Son : fin de séquence muette, ce qui renforce la tension et l'isolement du personnage.

Figure adulte référente, seul lien apparent avec l'extérieur puisque Éric n'a pas le droit de communiquer directement avec sa mère, la responsable du centre n'apporte pas de réponses aux questionnements d'Éric.
Il devra se débrouiller seul.

B. La violence comme exutoire

Dès les premiers plans du film, on sent Éric sous tension permanente. Il contient une violence intérieure toutefois prête à exploser à tout moment.

Ses accès de violence, sous toutes ses formes, sont toujours liés à sa mère.



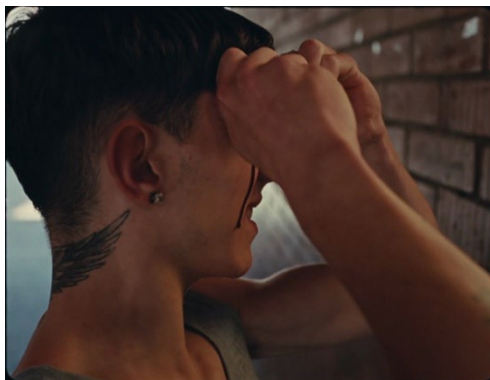
1.

Élément déclencheur : son camarade de chambre dit à Éric que sa mère ne l'aime pas.

Forme : violence physique et verbale contre les autres.

Situation :

- Voix du camarade hors-champ.
- La caméra suit Éric qui frappe violemment son camarade.
- On distingue à peine le jeune dans le plan. Il est annihilé par Éric à l'image puis dans la bande-son.
Il le réduit à néant, au silence.
Il s'en prend à lui d'abord verbalement puis physiquement.
- Éric en veut par ailleurs à la terre entière (« *je vais tous vous fermer la gueule* »).
- Cette séquence est suivie par l'apparition du titre du film *Furia*. Le titre est bien associé à Éric dont la colère s'exprime violemment.



2.

Élément déclencheur : sa mère peine à venir lui ouvrir la porte de sa maison. Il s'automutile pour être plus convaincant.

Forme : violence physique contre lui-même / violence verbale contre sa mère (« *Putain, ouvre-moi !* »).

Situation :

- Voix de la mère hors-champ.
- Gros plan sur Éric.
- La mère, en découvrant la blessure d'Éric, va l'accueillir chez elle.

D'autres personnages peuvent être associés à une certaine forme de violence.



- La mère qui rejette son fils aîné et qui empêche ses deux fils de passer du temps ensemble : *violence psychologique*.
- Le beau-père qui retient son fils Gerard avec force pour l'empêcher de rester avec Éric : *violence physique*.

Suggestion d'activité élève :

- Sous quelles formes la violence se traduit-elle ?
- Pour quelle(s) raison(s) se déclenche-t-elle ?
- Quels sont les personnages associés à la violence dans le film ?

C. Une famille « décomposée »

1. Une mère dépassée et anonyme

Dès le début du film, la quête obsessionnelle d'Éric est de retrouver sa mère qu'il ne voit plus et avec qui il ne peut plus communiquer.

Elle est sur toutes les lèvres et dans tous les esprits, elle est la source des frustrations d'Éric quand la responsable du centre lui confirme qu'elle reste injoignable, elle est aussi le vecteur des violences quand le camarade de chambre tente de dissuader Éric d'aller la retrouver.

Cette mère reste anonyme, c'est un des rares personnages du film, pourtant essentiel, dont on ne connaîtra jamais le nom.

Par ailleurs, elle semble de prime abord incapable de pouvoir renouer avec son fils.

On ne saura jamais pour quelle(s) raison(s) ils se sont séparés. Elle verbalise plusieurs fois qu'elle se sent dépassée, qu'elle ne sait pas comment agir avec Éric. Elle semble avoir abandonné toute volonté de lui laisser une nouvelle chance.

Pourtant, à plusieurs reprises, elle reprend son rôle de mère et une issue plus sereine paraît se dessiner.

Ainsi, analysons l'évolution des relations entre Éric et sa mère de leur rencontre à la dernière séquence du film.



a.

Premier échange effectif :

Image : Éric est au pied de l'immeuble de sa mère. Il est stressé, il se ronge les ongles pour la deuxième fois.

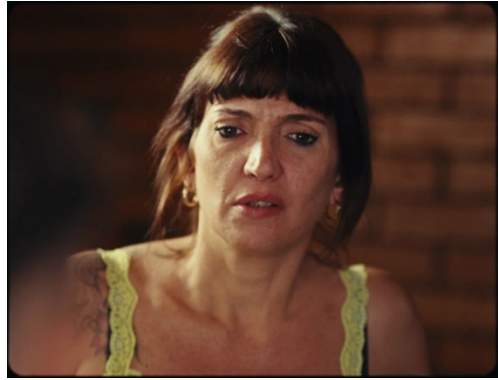
Son :

Hors-champ, comme dans le centre éducatif plus tôt, des gens rient et s'affairent ; Éric, seul dans son monde, n'a qu'un objectif en tête, retrouver sa mère.

La mère finit par répondre à l'interphone. Elle se tient à distance - voix hors-champ.

L'échange est tendu : mélange de politesse qui traduit une frustration contenue (« *s'il te plaît* ») et d'ordres qui traduit une violence prête à éclater (utilisation de l'impératif – « *putain, ouvre-moi !* »).

b.



1^{er} face à face :

Image : Chacun dans un plan, et chacun de chaque côté de la porte, ils ne partagent aucun espace.

Son : On entend les pas de la mère hors-champ avant de la découvrir dans l'encadrement de la porte.

Ses premiers mots à son fils sont durs : « *Fait-pas chier, Éric, ne me cherche pas.* » Éric reste muet.

c.



1^{ers} échanges physiques :

Image :

- Après l'avoir accueilli chez elle, la mère aide Éric à nettoyer sa plaie.
- Gros plans, mère et fils dans le même plan. Légère contre-plongée, la mère domine.
- Séquence un peu plus sereine d'une mère qui soigne son fils. Rapprochement et échange physique.

Son :

- De nouveau, hors-champ, un groupe de personnes et d'enfants discute et joue sur fond de musique. Éric en est exclu.
- Éric reste muet, la mère finit par le sommer de partir.

Un accueil de courte durée.

d.



1^{ers} échanges verbaux :

Image :

- Face à face - Champ / contre-champ – tous les deux partagent les plans.
- La mère finit par quitter la pièce, pour laisser Éric seul.

Son :

- Joute verbale : Éric souhaiterait des réponses à ses questions, mais la mère, comme la responsable du centre plus tôt, ne lui répond pas. Il n'est pas au courant que sa mère a refait sa vie dans l'appartement familial avec son nouvel ami et leur fils. Il remarque aussi que ses affaires ont disparu. Mais la mère ne lui donne aucune explication.

Éric est annihilé. Il est dépossédé de ses affaires, de sa chambre. La mère ne répond pas à ses questions et le laisse seul.

e. Moments volés

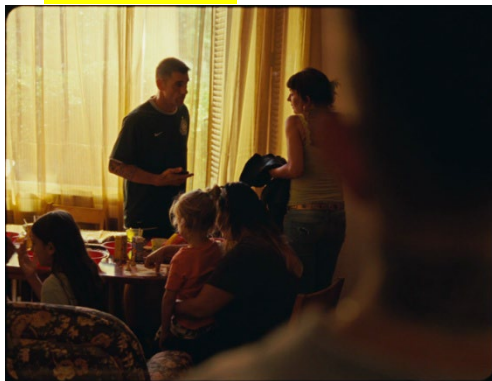


Image :

Plan semi subjectif - regard sur la mère et son compagnon. Éric les « épie ».

Son :

La mère tente d'expliquer pourquoi elle a laissé entrer Éric dans l'appartement. Elle tente de se justifier auprès de son compagnon.



Image :

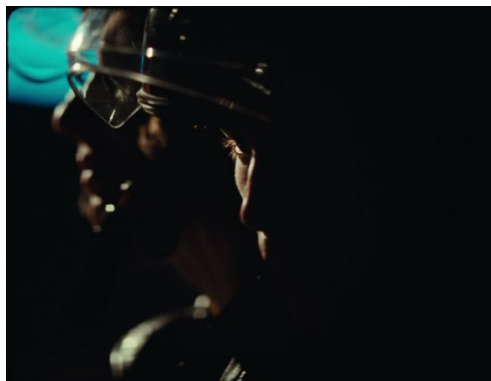
Plan subjectif : Éric témoin.

Son :

La mère souhaite qu'Éric parte le soir-même car elle est dépassée et ne sait pas comment le gérer.



Après l'apaisement relatif et l'espoir d'un retour dans le cadre familial, Éric fait face à la rude réalité imposée par sa mère qui ne peut se résoudre à supporter son fils chez elle. Éric abandonne sur la table du salon la photo qu'il avait dérobée. Le stress se lit de nouveau sur son visage, il se ronge les ongles, il doit se résoudre à retrouver le centre. Le hall d'entrée de l'appartement rappelle la prison. Fin de séquence quasi muette. Les silences sont pesants.



f.

Derniers échanges verbaux et physiques :

Image :

Après un dernier champ / contrechamp, mère et fils se retrouvent sur le scooter, serrés l'un contre l'autre.

Unique moment de réel partage et d'intimité.

Son : les échanges sont plus posés, entre excuses et entraide. Le son du scooter se substituera à leurs échanges.

(Cf. étude de la dernière séquence)

Les échanges entre la mère et son fils sont certes houleux tout au long du film mais cette fin ouverte laisse entrevoir un avenir plus optimiste.

2. Une relation privilégiée

Dès l'arrivée dans le hall de l'appartement, Éric croise le regard de Gerard, son demi-frère, seule figure du film avec laquelle il va nouer une relation apaisée.

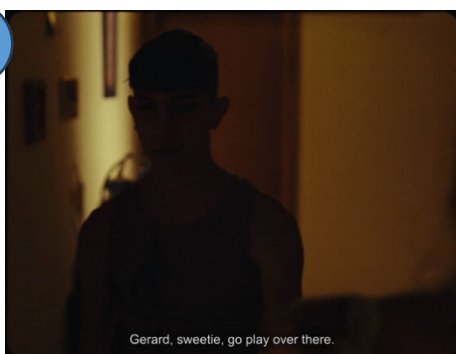
Pourtant, il pourrait en être jaloux. En effet, toutes les attentions se portent sur lui. C'est le jour de son anniversaire, pour lequel ses parents lui ont offert plusieurs cadeaux (des chaussures et un jeu vidéo). Une fête est organisée pour l'occasion. Ses parents lui parlent avec amour et bienveillance.

Par ailleurs, dans la chambre, les affaires et jouets de Gerard ont remplacé ceux d'Éric.

Malgré cela, Éric va trouver en Gerard un frère, un allié, avec qui il va partager les moments les plus apaisés.

Considérons quatre séquences qui montrent le rapprochement entre les deux frères.

1



Hors-champ, La mère s'adresse au jeune frère d'Éric, Gerard, de manière tendre et maternelle : « *Viens jouer par ici, mon chéri* » / contraste avec le plan sur Éric dans l'ombre, mutique.



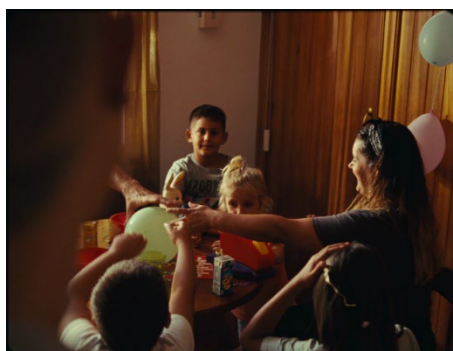
Regard furtif de Gerard à son frère – silence et ombre.

Le visage de Gerard se distingue / celui d'Éric passe de la lumière à l'ombre.

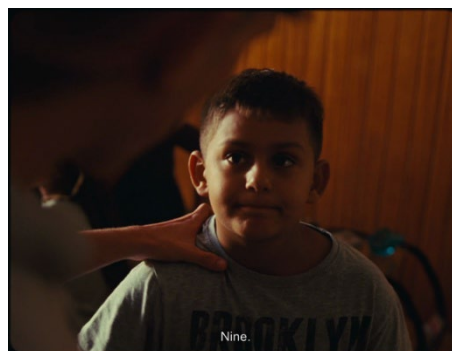
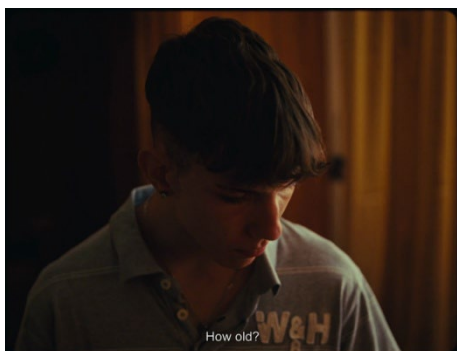
Gerard va jouer dans la salle à manger avec ses copains / Éric est cantonné à rester dans l'ombre.

Il va dans son ancienne chambre où il doit rester seul, sans partager la fête familiale. La chambre est devenue celle de Gerard, et toutes les affaires d'Éric ont été enlevées. La mère laisse Éric seul.

2

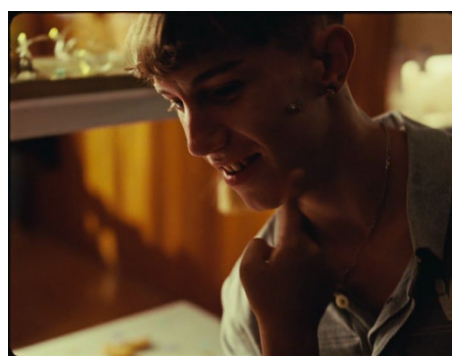
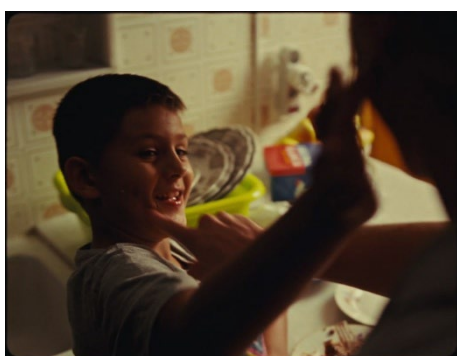


Échange de regards entre les deux frères – milieu du film



Champ /contre-champ – Rencontre
Échange sur leurs blessures physiques réciproques – Confidences
Proposition de partage (venant de Gerard, qui emmène son frère dans la cuisine).

3



Dans la cuisine : champ / contrechamp – sur un pied d'égalité.
Ils apprennent à se connaître. Ils partagent les mêmes goûts pour les gâteaux, les jeux vidéo et le football même si l'un soutient le Real Madrid, l'autre le Barca (deux frères ennemis).
Jeux et rires / Complicité.
C'est la seule fois où Éric s'ouvre et sourit.
Gerard a laissé ses copains et a ainsi déserté sa propre fête d'anniversaire pour passer des moments avec son frère.

4a



4b



La fin de la « récréation » est sonnée par la mère mais elle a besoin de l'aide de son compagnon pour séparer Gerard d'Éric qui ne veut pas que son frère parte.
La mère cède quelques instants : moment de communion fraternelle.
Long plan fixe d'introspection, de silence, de réflexion, de calme et de sérénité avant le retour au centre imposé par la mère.

En quelques minutes, Éric a découvert son frère avec qui il s'est ouvert pour la première et dernière fois du film. Gerard est la figure positive de *Furia*.

4. Des espaces confinés

Éric évolue dans des espaces exigus d'où il semble compliqué de s'extraire. Ils symbolisent aussi l'état d'esprit d'Éric.

(Cf. analyse de l'ouverture du film)

Le spectateur suit de très près le parcours chaotique d'Éric pour tenter de renouer avec sa mère. Ainsi, revenons sur les différentes étapes de ce parcours pour montrer que les issues ne sont pas simples à trouver.

A. Le centre éducatif



Premier plan du film – fenêtre verrouillée et évasion avortée



Laverie

Les murs blancs à carreaux rappellent les murs d'une prison. Aucune profondeur de champ, aucune échappatoire.



Chambre

Espace clos et sombre. Pièce partagée, aucune intimité.



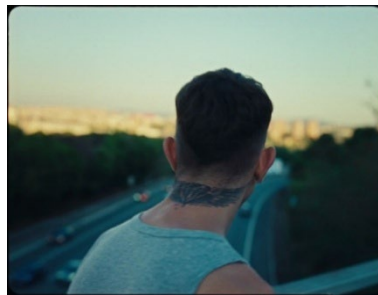
Salle

Vaste espace mais les fenêtres à carreaux là encore rappellent celles d'une prison.

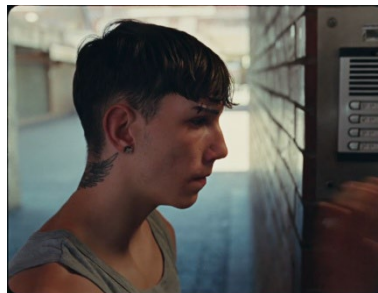
B. Le parcours vers l'immeuble de sa mère



Éric s'engage sur un parcours labyrinthique aux issues incertaines.
Le surcadrage accentue l'idée d'enfermement même en extérieur.

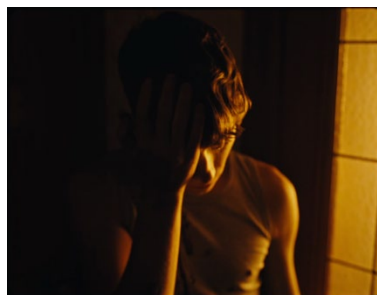


Passage d'une frontière symbolisée par le pont au-dessus de l'autoroute.
Éric va passer d'un monde à un autre, espérant que celui vers lequel il se tourne sera plus accueillant et plus ouvert.



L'immeuble est inaccessible. Comme au centre éducatif, il n'a aucune clef.

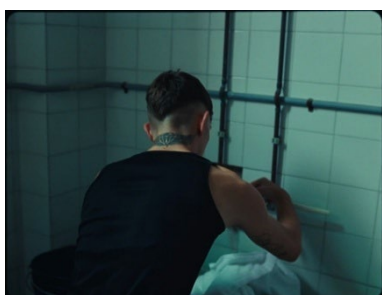
C. L'appartement, d'une prison à une autre ?



La porte de l'immeuble se referme violemment, le bruit métallique sourd de la porte rappelle ici aussi les sons entendus dans une prison. Par ailleurs, les barreaux de la porte de l'immeuble et les carreaux dans l'appartement rappellent les détails de grilles difficilement franchissables. Éric reste seul dans la pénombre derrière la porte. A chaque étape de son parcours, Éric est isolé dans des espaces contraints et invariablement clos.

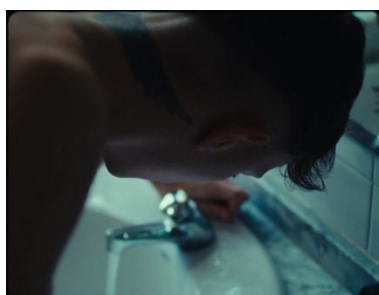
D. Un espace récurrent : les salles d'eau

C'est un espace où Éric prend soin de lui et de ses affaires.



Laverie

Il s'occupe de son linge.



Salle de Bain - centre

Il prend le temps de se laver et de mettre ses boucles d'oreille.



Salle de Bain – appartement

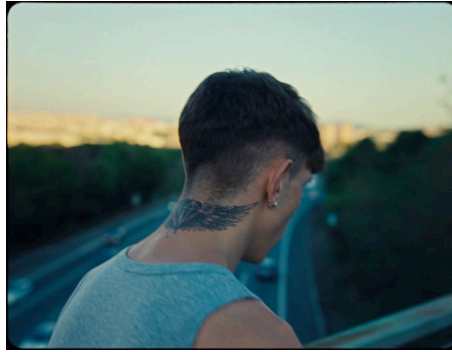
Sa mère prend soin de lui et le soigne.

Ce sont des lieux où l'eau apaise et régénère.

5.Des motifs symboliques

A. Le corps reflet des personnalités

Éric et sa mère arborent des **tatouages** aux forts accents symboliques.



Le plus ostensible est celui qu'Éric porte sur la nuque.

Ce tatouage représente des ailes.

Historiquement, les tatouages d'ailes sont liés à des créatures mythologiques comme Pégase, symbolisant la force et la transcendance.

Ils peuvent également signifier une transformation personnelle ou un nouveau départ, ce qui correspondrait en partie à la volonté d'Éric de renouer avec sa mère.

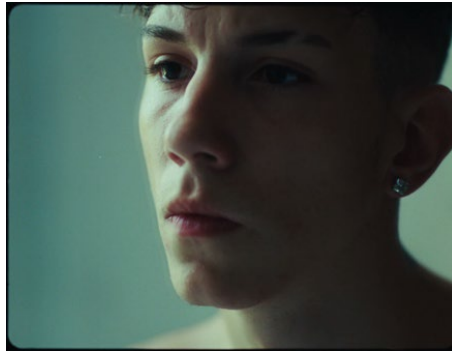
La mère d'Éric porte un tatouage représentant un enchevêtrement de fleurs colorées.



Ce tatouage peut en partie refléter la personnalité du personnage.

En effet, il peut symboliser pour la mère d'Éric la complexité de la vie émotionnelle, et la volonté de se réconcilier avec elle-même. C'est un motif souvent choisi par des personnes qui ressentent un mélange d'émotions fortes telles la colère, l'amour et la tristesse et qui transforment ces sentiments partagés en œuvre esthétique et symbolique sur la peau.

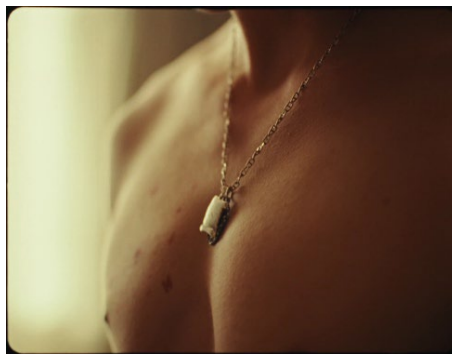
Par ailleurs, Éric porte des **boucles d'oreille**, signe qu'il est soucieux de son apparence.



Les boucles d'oreille en « diamant » chez les hommes symbolisent la force et la lumière, la volonté d'affirmation, mais aussi la complexité identitaire. C'est un signe à la fois esthétique, social et émotionnel, souvent lié à la reconquête de soi.

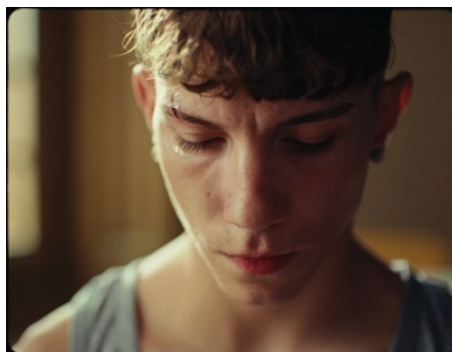
Ainsi, pour Éric, ce bijou pourrait être un moyen de se démarquer de son environnement social contraignant et être le reflet d'une contradiction intérieure, entre la dureté apparente (masculinité, colère, fureur) et la fragilité intime (sensibilité, désir d'amour ou de reconnaissance).

Éric récupère son **collier** dans l'appartement de sa mère. L'un des pendentifs représente un parchemin vierge.



Le collier est un symbole d'engagement et de protection. On peut imaginer que s'il y tient tant, c'est qu'il lui a été offert par sa mère. Son besoin de reconnaissance, d'appartenance, de lien et d'amour maternel se reflète dans ce bijou. Le parchemin vierge peut symboliser une page qui reste à écrire.

Enfin, Éric porte les **stigmates** d'une bagarre qu'il a initiée.



Ces blessures reflètent la violence du personnage d'Éric.

B. Des dessins signifiants

Sur les murs de la chambre de Gerard, Éric regarde les **dessins** de son frère.



Les couleurs vives, les figures de super-héros et les dessins naïfs représentent l'insouciance et la joie de vivre de Gerard, qui contrastent avec les émotions plus sombres d'Éric.

6. Un drame réaliste

Furia s'ouvre sur un son hors-champ qui plonge le spectateur d'emblée dans un film aux accents réalistes.

(Cf. analyse de l'ouverture du film et de l'unité par le son)

Quels sont les codes d'un film réaliste et comment peut-on les associer à Furia ?

		<i>Furia</i>
<i>Scénario</i>	Quotidien, conflits intimes ou sociaux	<ul style="list-style-type: none"> - Quotidien d'Éric - Conflit familial
<i>Décor / Lumière</i>	Réel, naturel, non stylisé	<ul style="list-style-type: none"> - Décor réaliste d'un centre d'éducation - Décors naturels (parcours)
<i>Jeu</i>	Sobre, spontané, non théâtral	Choix d'acteurs non professionnels
<i>Caméra</i>	Mobile, discrète, souvent portée	Caméra à l'épaule
<i>Son</i>	In/hors champ, naturel, continu	Entrée et sortie par le son hors-champ
<i>Montage</i>	Linéaire, temporalité réelle	Temporalité réelle (et courte)
<i>Thèmes</i>	Monde du travail, famille, jeunesse, solitude	<ul style="list-style-type: none"> - Famille décomposée - Quête identitaire d'Éric, jeune adolescent - Solitude d'Éric
<i>Exemples</i>	<i>Rosetta</i> des frères Dardenne <i>Fish Tank</i> , Andrea Arnold <i>Festen</i> , Thomas Vinterberg <i>Breaking the Waves</i> , Lars Von Trier	

Le choix de la caméra à l'épaule

Par l'utilisation de la caméra à l'épaule, Lars von Trier et Thomas Vinterberg ont pour objectif d'atteindre une forme de vérité. Ils déclarent tous les deux : « *Notre but suprême est de faire sortir la vérité de nos personnages et de nos scènes.* »

La caméra portée est associée à l'idée de vérité et l'effet de réel.

La caméra est utilisée comme un témoin qui embarque le spectateur.

Un des films majeurs du cinéma dit réaliste s'intitule *Rosetta*. Il a été réalisé en 1999 par Jean-Pierre et Luc Dardenne.

Voici comment les frères Dardenne parlaient des enjeux de leur film :

« *Nous ce qu'on voulait faire avec Rosetta, c'est que le personnage soit l'histoire, que c'est lui qui fasse avancer, qui fasse bouger les choses, mais qu'elle ne soit pas prise dans une histoire qui préexisterait avant qu'elle n'apparaisse.* »

Dans *Furia*, on vit quelques heures de la vie d'Éric. Peu d'éléments sont explicités tout comme dans les films des Dardenne *Rosetta* et *Le Silence de Lorna*.

Le personnage d'Éric est sur la quasi-totalité des plans. La caméra, fixe ou à l'épaule, suit de très près ses mouvements et son regard.



Les mouvements de la caméra sont saccadés. La caméra portée permet aux personnages davantage de liberté d'action et d'improvisation. La caméra est à leur service, et non l'inverse. Le choix des réalisateurs s'est arrêté sur des acteurs non professionnels ; ils souhaitent plus de spontanéité.

Paradoxalement ancré dans des espaces contraints, Éric est un personnage en liberté. Les tremblements de la caméra mettent en lumière l'état physique et psychologique d'Éric.

L'alternance entre plans objectifs et plans subjectifs

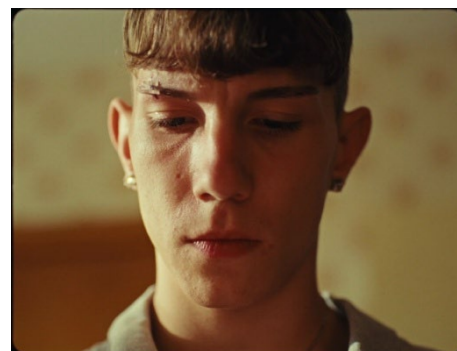
Toujours dans l'ombre d'Éric, le spectateur, embarqué par la caméra à l'épaule au contact du personnage, épouse même son regard à plusieurs reprises :



Regard d'Éric sur Gerard / Caméra subjective.

Cadre au centre du plan / Gerard enfant aimé.

Le léger tremblement de la caméra prouve que c'est bien Éric qui regarde.



Caméra subjective / Caméra objective.

Éric regarde le frigo et les photos de famille.

Des moments de joie et des sourires. Éric est certes sur le frigo, mais masqué par un aimant.

Le choix de la pellicule 35 mm

Aujourd'hui, très peu de cinéastes ont recours à la pellicule 35 mm.

Quelques irréductibles se nomment Christopher Nolan, Wes Anderson et Quentin Tarantino.

Pour le directeur de la photographie Paul Guillaume, le fait que le métrage soit limité par jour crée une concentration différente, notamment chez les acteurs non professionnels.

Cela propulse tout le monde dans l'instant, non seulement la personne qui tient la caméra, mais toutes les personnes qui sont sur le plateau. Et évidemment les acteurs.

Pour Paul Guillaume, grâce à ce choix, les films bougent à l'écran, ils sont presque vivants.

Ainsi, les réalisateurs de *Furia* Fran Moreno Blanco et Santi Pujol Amat ont fait ce choix, plus judicieux pour rendre leur film encore plus réaliste.



Photos de tournage

Furia

Description et Analyse des Affiches







Eric Espín Valli Asunción

FURIA

un cortometraje de Fran Moreno Blanco y Santi Pujol Amat

producción: NOCH PLUS ESTÉ dirección de fotografía: SANTI PUJOL AMAT y FRAN MORENO BLANCO
montaje: CELIA ESTE BARRAL BLANCO diseño sonoro: JIMMY SOLÓRZANO dirección de arte: DÍEN AGUIRRE
ayudante de dirección: PAUL VILLALBA make up & SFX: MARÍA CHUQUET MARTÍNEZ vestuario: ANA CALLEJÓN

escac Escuela Superior de Cine y Audiovisual de Catalunya

 Institut de Cultura de Barcelona

escac Barcelona



INTERNATIONAL
SELECTION
POITIERS FILM FESTIVAL
2025

KYIV
INTERNATIONAL
SHORT FILM
FESTIVAL





OFFICIAL SELECTION
PALM SPRINGS INTERNATIONAL
**SHORT
FEST**
2025