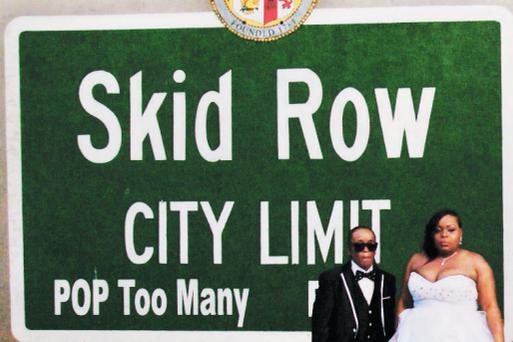


VENDREDI ET FILMS DE FORCE MAJEURE PRÉSENTENT

G A M M E G I R L S

UN FILM DE ALINA SKRZESZEWSKA

Revue
 **68** Internationale
Filmfestspiele
Berlin
Panorama



FORNEX &
SOLUTIONS
GmbH & Co.
Königsplatz 10
10117 Berlin
Tel: +49 30 25 11 11
Fax: +49 30 25 11 12

GAME GIRLS

un film de **Alina Skrzyszewska**

Sortie le **31 octobre 2018**

France - 2018 - 1h25
format image 1.85 - couleur - son 5.1 - DCP 1.85

DISTRIBUTION
VENDREDI DISTRIBUTION
distribution@vendredivendredi.fr
09.82.20.28.28
vendredivendredi.fr

PRESSE
JEAN-BERNARD EMERY
jb.emery@cinypresscontact.com
06.03.45.41.84



synopsis

L'histoire d'amour de Teri et Tiahna, deux femmes noires amoureuses dans le monde chaotique de Skid Row, quartier de Los Angeles connu pour être la « capitale des homeless » aux Etats-Unis. Fugitives d'un désastre économique, politique et social, leur amour est le seul refuge face à la violence d'une Amérique à la dérive.

Entretien avec Alina Skrzyszewska

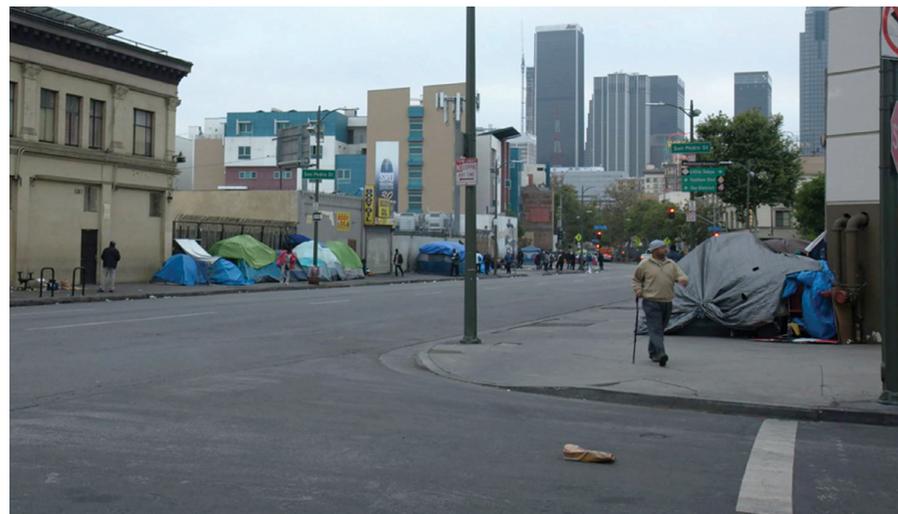
Vous êtes née à Wrocław, en Pologne. Comment êtes-vous arrivée à Los Angeles et plus précisément à Skid Row ?

J'avais 5 ans quand ma famille a quitté la Pologne. Mes parents, ma soeur et moi avons fui vers l'Allemagne de l'Ouest à l'époque. J'ai donc grandi à Munich. Je suis allée pour la première fois à LA toute seule quand j'avais 16 ans. J'ai passé un an là-bas, Je suis allée au lycée. Et je pense que je suis juste tombée amoureuse de cette ville. Pendant ce temps, j'ai commencé à lire les écrits de Charles Bukowski ce qui, en tant qu'adolescente, était extrêmement fascinant. C'est une description de la vie dans Skid Row. Pas seulement à Los Angeles mais dans différents «types» de Skid Row à travers les États-Unis. C'est une vision de l'humanité très crue mais très belle en même temps. Et je pense que rétrospectivement ce moment a scellé l'accord de mon intérêt profond pour cette partie de la ville. En 2006, j'ai commencé à connaître Skid Row. J'y ai tourné mon premier long métrage documentaire (*Songs from the Nickel*, 2010). J'avais emménagé dans l'un de ces hôtels de style «flophouse» qui fonctionnaient encore à l'époque, et j'ai immédiatement ressenti une connexion forte.

Comment est née l'idée de GAME GIRLS? Comment avez-vous rencontré Teri et Tiahna?

Je voulais faire un film sur les femmes même si je travaillais encore mon premier long métrage qui parlait surtout des hommes de Skid Row. Mais pour ce faire, j'ai senti que je devais retourner dans la région comme si je ne la connaissais pas. Juste pour y aller sans aucune idée préconçue. J'ai finalement décidé de mettre en place un atelier gratuit pour les femmes «Expressive Art» qui a marché pendant presque un an et demi. Nous nous sommes rencontrées deux fois par semaine d'abord et ensuite une fois par semaine parce que c'était devenu trop. J'avais rencontré une femme vraiment incroyable, une thérapeute dramatique - Dr. Mimi Savage - qui a accepté d'animer les ateliers, ce qui était génial. Le producteur américain, Kelly Parker, et moi-même prospections avec des flyers dans le quartier pour dire aux femmes de venir.

Le premier jour de l'atelier était passionnant. Nous avons environ 30 femmes. Et parmi elles se trouvait Teri. Teri a continué de venir. Elle était très enthousiaste à propos de tout le processus. Même si je l'aimais depuis le début, je n'avais pas envisagé de faire un film sur un seul protagoniste. L'idée était plutôt que ce soit un portrait collectif. J'ai changé de direction après que Teri eut commencé sa relation avec Tiahna. À ce stade, j'ai commencé à avoir le sentiment que l'histoire pouvait prendre cette direction.



On a l'impression que l'atelier a un objectif très important, celui d'aider socialement les femmes de Skid Row et de pouvoir faire leurs portraits dans le film. L'atelier fonctionne-t-il encore aujourd'hui?

Il fut un temps où nous avons ce rêve de continuer l'atelier au-delà du film, mais les ressources n'étaient pas là et nous avons dû arrêter.

Pour moi, il était important d'avoir l'atelier pour créer une sorte de communauté, un espace de rétroaction pour le projet lui-même. Je voulais éviter d'entrer dans quelques pièges et me limiter à mon propre point de vue. Je voulais avoir ça, une communauté dans laquelle je pourrais réaliser ce projet et dans lequel elles se sentiraient soutenues. Donc ça s'est vraiment passé. Les femmes se sont engagées à faire partie de l'atelier et nous sommes restées en contact. Elles se rencontrent parfois et discutent toujours sur les réseaux sociaux. Beaucoup ont déménagé

dans de meilleurs endroits. L'atelier était une expérience importante pour elles. C'était thérapeutique et inspirant. Et pas seulement pour les participantes, mais aussi pour moi et d'autres personnes derrière la caméra. C'est devenu une vraie communauté, une sorte de sororité en fait.

Skid Row est presque un protagoniste du film, un personnage vivant. Qu'est-ce qui le rend si spécial?

Skid Row est très complexe. Selon le jour, je pourrais en parler différemment. Beaucoup de choses sont compressées dans un très petit espace à Skid Row. C'est un endroit très intense, épouissant, sale et malodorant. Ça peut être dangereux et déprimant. Il y a tellement de traumatismes présents que n'importe qui sera affecté d'une manière ou d'une autre en passant du temps là-bas. Mais en même temps, c'est une sorte de refuge.

C'est un foyer pour les gens qui ont dû quitter leur maison ou pour ceux qui n'en ont jamais vraiment eu. Les gens se reconnaissent dans leurs souffrances. Il y a des gens sur Skid Row qui ont surmonté des choses inimaginables. Ils ont une sorte de seconde chance dans la vie, et cette perspective les rend incroyablement perspicaces. Bien que la plus grande communauté de Skid Row ne soit pas au centre des préoccupations de ce film, je voulais montrer l'aspect communautaire tel qu'il se joue dans les vies de Tiahna et Teri. Des personnes qui sont marginalisées dans la société dominante se trouvent enfin acceptées ici pour se qu'elles sont. Très souvent, Skid Row est présenté comme «le pire endroit des USA». Mais pour moi, ce n'est pas ça le problème. C'est la société qui rend un endroit comme Skid Row possible. Skid Row est juste un miroir, où toutes nos contradictions deviennent visibles.

Qu'en est-il des femmes comme sujet principal de votre film?

Les femmes constituent le segment de la population sans abri qui augmente le plus. J'ai moi-même vu le changement de manière tout à fait radicale. Quand j'habitais en 2006 à Skid Row, il n'y avait pas toutes ces femmes qui campaient dans des tentes le long de la rue San Pedro. Mais elles sont vraiment là maintenant. C'est un endroit très difficile pour une femme. Beaucoup viennent de relations abusives, avec des antécédents familiaux, des problèmes dans la famille d'accueil ... Donc, elles n'ont pas un réel soutien familial. Elles sont très vulnérables.

Il est vraiment difficile de naviguer à ce niveau de traumatisme dans ce genre d'environnement car les hommes essaieront de vous victimiser. Pas seulement les hommes: d'autres femmes aussi. C'est pourquoi les «game girls» - les jeunes femmes qui se regroupent et se bousculent dans les rues - sont très coriaces. Elles doivent avoir cette carapace. Elles doivent pouvoir se faire passer pour «folle» en une seconde. C'est comme un mécanisme de survie.

Vous avez filmé durant des moments politiques très forts et beaucoup de questions politiques sont soulevées dans le film: les sans-abris, Black Lives Matter ... quel était votre objectif?

Je ne le dirais pas comme ça. Je fais des films personnels. Mon but est juste d'être au plus proche des gens et leur montrer qui ils sont vraiment. Peu importe ce qu'ils expriment. Je n'essaie pas de faire de la politique en particulier.

J'essaie d'entrer dans leur histoire. J'essaie de jeter un œil sur la vie de Teri et Tiahna au plus proche de leur point de vue.

Ce que j'ai vu, c'est que leurs vies ont été encadrées par la violence. La violence systématique contre les noirs, contre les pauvres, la violence de la police surtout. Il y a eu une militarisation croissante de la police dans les États-Unis. Et la violence dans les rues, perpétrée par ceux qui ont été blessés eux-mêmes. Mais la violence policière n'est pas nouvelle, cela dure depuis des décennies. C'est entré dans les mœurs il y a déjà quelques années.

Pouvez-vous me parler un peu de votre approche filmique pour Game Girls? Votre équipe?

Parfois, une personne était là pour enregistrer le son. Kelly Parker a plusieurs fois mis une deuxième caméra. Mais la plupart du temps j'étais seule. J'essayais de ne pas interférer dans les histoires et de me concentrer sur la voix. C'est pourquoi j'ai monté les ateliers et j'ai filmé seule. J'ai attendu d'être invitée à des ateliers pour écouter les histoires que les femmes voulaient bien partager.

Combien de temps a duré le processus de création de Game Girls?

Nous avons commencé l'atelier le 29 janvier 2014. Nous pensions terminer le tournage en mai 2016. Cependant, un an plus tard, il se passa plusieurs événements dans leurs vies et j'ai continué à tourner... c'était l'été dernier. Nous avons monté en partie à Los Angeles et d'autre part à Marseille et Paris. La monteuse en chef, Emmanuelle Baude, était française. Elle a voyagé ici quelques fois. La plupart du temps, le montage suivait de près le tournage. Nous avons terminés le film juste à temps pour la Berlinale 2018.

Aujourd'hui, où en sont vos relations avec les protagonistes du film? Leur avez vous montré le film?

J'ai projeté un montage plus ancien dans notre atelier pour les Game Girls dans le «cercle intime» l'année dernière pour obtenir les commentaires de

chacune avant de terminer le film. C'était un événement très touchant et les réponses des femmes étaient généralement enthousiastes. Teri et Tiahna ont adoré. Certaines des femmes auraient souhaité que je me concentre davantage sur certains aspects, tels que le rétablissement, ainsi que le fait de fumer moins d'herbe, ha! Depuis que Game Girls est terminé, j'ai eu une autre projection dans le «cercle intime». Le montage avait radicalement changé depuis la dernière projection. Un certain nombre de scènes d'atelier se sont finalisées au montage. Cette fois-ci les femmes ont été emportées dans l'histoire d'amour et l'ont appréciée comme un film. Tout le monde a donné beaucoup d'amour à Teri après ça. C'était presque une minii séance de thérapie de groupe. C'est drôle, les femmes qui ont assisté aux ateliers sont si différentes les unes des autres, mais nous avons vraiment un avenir avec ce groupe qui est incroyablement fort, il y a tellement de soutien mutuel. C'était incroyable pour moi d'être témoin de ça.

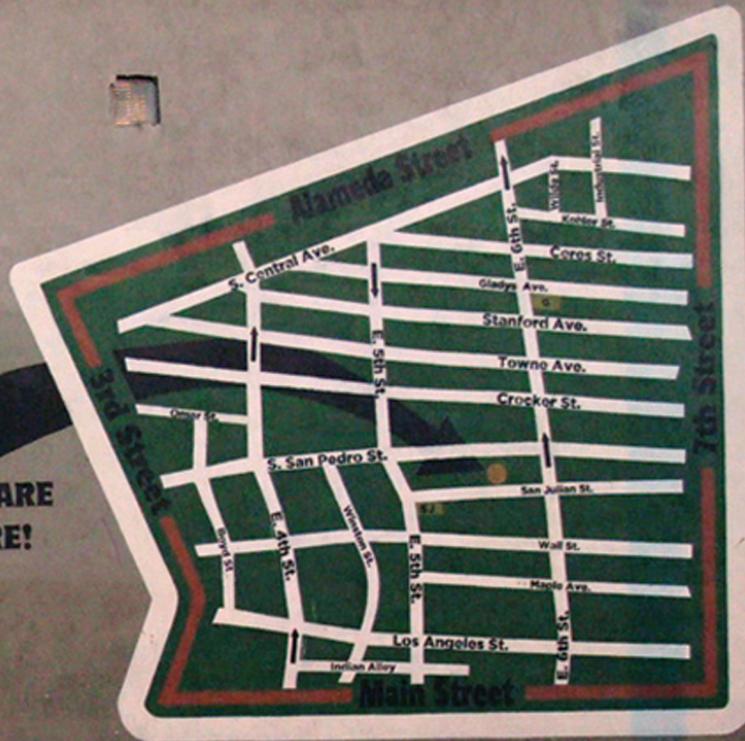


Skid Row
CITY LIMIT
POP Too Many **ELEV**



ISSUES & SOLUTIONS
Chris Combs WDS
WHD LIFE
JANUARY 2011

**YOU ARE
HERE!**



Alina Skrzyszewska

Née en 1977 à Varsovie, Alina Skrzyszewska a grandi à Munich, sa famille ayant quitté la Pologne pour l'Allemagne de l'Ouest. Elle a étudié la scénographie, l'art et les médias à l'Université des arts de Berlin et le film et la vidéo au California Institute of the Arts. De 2007 à 2008, elle a vécu dans un hôtel de Skid Row à Los Angeles, un quartier qui a inspiré plusieurs de ses films. Son premier long métrage documentaire *Songs from the Nickel* a été présenté dans des festivals internationaux et a remporté de nombreux prix.



filmographie

2002 *The Scent of the Sky*, court-métrage

2006 *Stories of a Promised Land – part 1*

2009 *Last One Left*, court-métrage

2010 *Songs from the Nickel*, documentaire

2013 *Traviesos*, documentaire

2018 *Game Girls*, documentaire, Panorama, Berlinale

fiche technique

Réalisation **Alina Skrzyszewska**

Assistant réalisation **William Shepherd**

Image **Alina Skrzyszewska**

Montage **Emmanuelle Baude**

Son **Nans Mengéard, Pierre Armand**

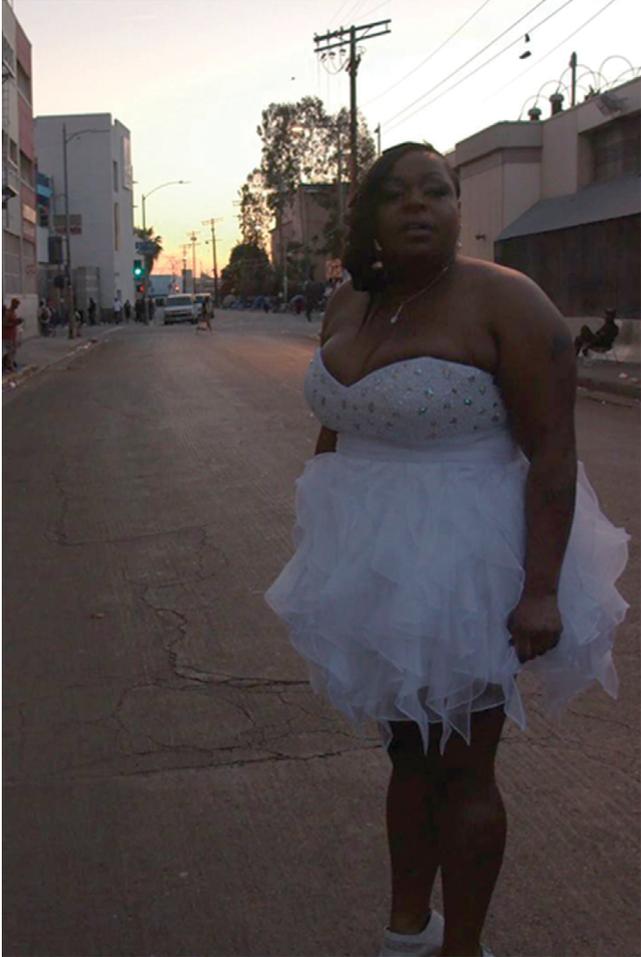
Directeur post-production **Jérôme Nunes**

Post-production **Nora Bertone**

Producteur **Jean-Laurent Csinidis**

Co-producteurs **Meike Martens, Kelly Parker**

Co-production **ZDF/Arte, Mainz, Studio Lemon, Marseille**



vendredi