

# DOCUMENT PEDAGOGIQUE SUR LE PROGRAMME DE COURTS-MÉTRAGES



Ce programme de courts-métrages contient quatre histoires pour partir en voyage :

En Amazonie, dans les Andes et sur Mars,  
Dans la grande forêt, celle des arbres géants,  
Dans une petite terre où deux fleurs se rejoignent,  
Sur le chemin du vent où marchent deux enfants,  
Vers une autre planète, par la route des rêves,  
À travers le documentaire, l'animation et la fiction.

Quatre histoires qui sont comme des graines que l'on sème,  
qui racontent comment tout recommence, toujours,  
et ainsi va le cycle de la vie.

Quatre histoires pour faire grandir les petits et les grands.

Réalisé par l'équipe de Cinélatino, Rencontres de Toulouse  
Avec le soutien de l'Inspection Académique de la Haute-Garonne

# **PETITES HISTOIRES** **d'AMÉRIQUE LATINE 2**

**QUELQUES CONSEILS POUR ANIMER UNE SÉANCE.....P03**

**CAMINHO DOS GIGANTES**  
**(Le chemin des géants) .....P05**  
de Alois Di Leo

**BÁ**  
**(Grand-mère).....P08**  
de Leandro Tadashi

**WUEJIA NYI, EL CAMINO DEL VIENTO**  
**(Wuejia Nyi, le chemin du vent).....P11**  
de Diana Torres Llantén

**VIAJE A MARTE**  
**(Voyage sur Mars).....P14**  
de Juan Pablo Zaramella

## QUELQUES CONSEILS POUR ANIMER UNE SÉANCE DE CINÉMA



### AVANT LA SÉANCE, PRÉPARER LA SORTIE AU CINÉMA

Présenter le projet et ses différentes étapes. Présenter le festival Cinelatino et la salle dans laquelle les projections auront lieu.

Un travail préalable sur la base de photogrammes ou d'extraits de films peut être fait en amont en classe pour susciter la curiosité des élèves. Définir avec les enfants ce qu'est un court-métrage. Expliquer la différence entre bande-annonce, publicité, clip et court-métrage. Expliquer ou rappeler en quoi consiste la projection d'un film, donner aux enfants quelques clés de vocabulaire : projecteur, projectionniste, écran, lumière, son...

**Présenter le film** (le titre, le réalisateur, l'année, dire s'il s'agit d'un film récent ou d'un film de patrimoine, d'un film en prises de vue réelles ou d'un film d'animation...). Donner quelques clés sur l'histoire (où sommes nous ? à quelle époque ? de qui s'agit-il ?) sans trop dévoiler l'intrigue.

**Rappeler la conduite** à tenir durant la projection : un film se regarde et s'écoute, il faut donc être attentif et ne pas parler pendant la séance pour entendre le son (les bruitages, les dialogues, les musiques) et comprendre l'histoire.

### PENDANT LA SÉANCE

Observer les **réactions des enfants** pendant la séance : s'ils parlent (en réaction au film ou s'ils sont dissipés), s'ils rient, s'ils ont peur. Cela peut permettre de lancer le débat sur une scène qui a suscité de nombreuses réactions (pourquoi ont-ils ri ? à quel moment ?).

### APRÈS LA SÉANCE

Partir des **émotions personnelles des enfants**. Ces émotions sont diverses, singulières et légitimes, il est donc important que chacun respecte celles des autres. Tenter de voir quels sont les éléments concrets du film qui ont pu faire émerger ces émotions (analyse de l'image, du son, de la lumière, des couleurs, des décors, des costumes, des voix...). Il faut aller à la fois au-delà du « j'ai aimé (ou pas) » ou du « c'était bien » tout en travaillant constamment à partir du ressenti.

L'animateur donne peu son avis afin d'éviter d'influencer le groupe. C'est l'expérience vécue

par les enfants qui importe. Quand un enfant vous questionne sur un élément du film ou fait part d'une incompréhension, tentez de faire en sorte que ce soit les autres enfants qui y répondent en exprimant leur point de vue, en citant un élément de réponse possible issu du film. Les **questions ouvertes** génèrent davantage d'échanges. **L'animateur joue un rôle de médiateur, de passeur.** Il réfléchit au film **avec** les enfants.

**Mettre en valeur la pluralité des points de vue :** on a tous été touchés par quelque chose, on se rappelle d'une scène et pas forcément le voisin... Voir un film ensemble n'implique pas de percevoir ou de comprendre la même chose. Les échanges collectifs lèveront les incompréhensions et construiront le jugement critique de l'élève. **Le respect du point de vue d'autrui** est un objectif essentiel, ainsi que le développement d'une **attitude ouverte envers le film et ses personnages.**

Pour tous les films, vous avez la possibilité de lancer le débat sur un des **thèmes du film** : l'amitié, la liberté, l'écologie, le voyage, l'apprentissage... En demandant aux enfants de quoi parle le film et comment le réalisateur le montre (par les personnages, le cadrage, les couleurs, le son, les objets). Pour les plus grands, vous pouvez leur demander quel est, à leur avis, le point de vue du réalisateur? Les valeurs mises en avant par le film et à travers quels choix il nous les fait comprendre ?

**Toujours illustrer par des exemple concrets afin d'éviter la surinterprétation.** S'il n'y a pas de «vérité» sur le film, l'attention portée aux sons, aux images et à la mise en scène permet tout de même de l'analyser. Et si le film garde des zones d'ombre, que des questions restent en suspens, c'est que le film est riche. Il est important que les enfants comprennent que cela fait partie intégrante de l'expérience de spectateur. En s'y habituant, ils seront prêts à découvrir de plus en plus en films.

## CAMINHO DOS GIGANTES (Le chemin des géants)

De Alois Di Leo • Brésil • 16 min • 2016



Dans une forêt aux arbres géants, une petite fille indigène se questionne sur le cycle de la vie et le respect des coutumes ancestrales. Au son d'une flûte, elle prend la mesure du lien indéfectible qui unit les hommes aux forces de la nature.

**Qui est le personnage principal ? Que doit faire la petite fille avec la flûte ? Pourquoi refuse-t-elle de la donner à son grand-père ? Que découvre-t-elle pendant sa fugue ? Que se passe-t-il à la fin du film ?**

Le récit de ce film est énigmatique et peut s'avérer déroutant au premier abord. Prendre comme fil rouge le rôle que le personnage principal doit jouer avec la flûte permet de revenir sur les différentes étapes du récit et de lever les incompréhensions.

### La mise en place de l'intrigue et le point de vue

Dès l'ouverture du film, le réalisateur présente le bois comme étant un matériau essentiel pour la communauté indigène représentée. Grâce à une alternance de plans rapprochés et de plans d'ensemble, le spectateur découvre des hommes et des femmes capables de couper d'immense troncs d'arbres pour préparer des fagots qui serviront à la fabrication de plateformes suspendues dans les arbres. Les enfants quant à eux sont occupés à fabriquer des flûtes. Une petite fille apporte la sienne à un vieil homme à qui la haute taille, le regard bienveillant et la position surélevée dans le plan confèrent une attitude de sage. La mélodie sonne faux, la flûte est rendue. Une autre enfant, au premier plan, essaye de passer inaperçue mais le sage s'approche d'elle et vient tester son instrument de musique. C'est alors que la magie opère : la flûte fonctionne, elle se transforme et dans un craquement de bois sonore devient toute rouge. Une femme - dont on comprendra plus tard qu'elle est la mère de l'enfant - se lève et se dirige vers le lieu de la scène. Ses gestes et un jeu de regards invitent à penser que l'instrument est destiné au grand-père assis non loin de là et que la petite fille est censée le lui remettre. Prise de panique, celle-ci se saisit de l'objet et s'échappe dans la forêt.

Cette séquence inaugurale pose des éléments de la mise en scène et du récit. Filmée en plans rapprochés, une attention portée sur ses regards et sur ses émotions, la petite fille dotée du pouvoir de fabriquer la flûte est désignée comme étant le personnage principal du *Chemin des Géants*. Le jeu des lumières et des couleurs renforce l'expression de ses émotions : des teintes jaunes et chaudes sont employées quand elle est paisible et rassurée tandis que le violet et des couleurs froides soulignent ses moments de peur et de questionnement. Les choix de cadrage et l'utilisation constante du flou et du net renforcent l'identification du spectateur avec la petite fille dont il ne quittera plus le point de vue. Elle semble d'ailleurs dessinée de manière plus humaine que les autres personnages : ses traits sont arrondis, son corps plus proportionné, ses cheveux en mouvement.

### L'initiation

Pendant sa fugue, la petite fille assiste à plusieurs scènes qui vont l'aider peu à peu à accepter le cours des événements et l'ordre établi par cette petite communauté.

Alors qu'isolée elle se repose le soir au pied d'un arbre, un bout de flûte cassé et ancien tombe à ses pieds,



suggérant que la nature tente de communiquer avec l'enfant en lui envoyant des signes et inscrivant d'emblée *Le Chemin des Géants* dans le récit merveilleux. La petite fille entrevoit alors un lien entre cet objet magique et la nature qui l'entoure, mais refuse encore, à ce stade de l'histoire, d'y participer. Elle tente alors de détruire la flûte qu'elle a elle-même fabriquée. En vain.

L'enfant assiste ensuite à une autre scène : des hommes coupent un arbre qui, une fois au sol « rend son dernier souffle ». Le sage du début du film apparaît ici pour apaiser les souffrances de l'arbre comme on accompagnerait une personne mourante. Les choix de mise en scène participent totalement de la fabrication de cette vision du monde : le feuillage de l'arbre se gonfle et se dégonfle comme le feraient des poumons ; le souffle se ralentit et soulève les cheveux de la petite fille et des particules dans l'air ; le point de vue alterne entre celui de l'enfant et l'intérieur de l'arbre, sous-entendant clairement que celui-ci peut la voir et est doté d'un point de vue. C'est une expérience double que vivent ici la petite fille et le spectateur : ressentir le caractère vivant des éléments de la nature et accepter la mort comme faisant partie de la vie. Seule à nouveau, l'enfant grimpe sur la souche et dessine un arbre avec son ombre. Cette scène fonctionne comme une mise en abîme de l'intrigue du film : elle crée une analogie entre l'arbre et l'être humain, elle préfigure la transformation du grand-père en arbre et évoque en puissance celle de la petite fille dont le tour viendra aussi, un jour. Cette scène se déroule dans une lumière plongeante dont la fillette semble pénétrée, ce qui donne la sensation d'une initiation qu'on pourrait qualifier de mystique.

### Le rite de passage

Suite à son escapade, la petite fille revient vers le collectif et accepte finalement de confier la flûte à son grand-père. Celui-ci apparaît de plus en plus grand, sa peau ressemble étrangement à l'écorce fibreuse d'un arbre, son corps craque quand il est en mouvement.

Dans un plan d'ensemble lumineux qui fait la part belle à la forêt immense, accompagné par la communauté et sa petite fille en tête, le grand-père se rend alors à l'endroit laissé vacant par l'arbre coupé pour entamer un morceau de musique qui le fait entrer en transe et provoque sa transformation définitive. Le mystère de la flûte est levé et sa signification prend toute son ampleur : objet symbolique qui fait le lien entre la vie et la mort, elle est le moyen de passer de l'état de membre de la communauté humaine à l'état d'arbre de la forêt, participant ainsi au cycle de la vie. Un grand silence suit cette métamorphose, et dans cet instant de recueillement de la communauté, l'enfant peut dire un adieu apaisé à son grand-père.

**À votre avis, d'où vient cette histoire ? L'histoire racontée vous fait-elle penser à des choses réelles ? Qu'est-ce que cette histoire nous raconte sur les liens de l'homme et de la nature ? Décrivez les sons du film.**

### La légende et l'animation pour parler du réel

Sous son habit de légende, l'histoire du *Chemin des Géants* n'est autre que celle d'une enfant qui grandit et accepte peu à peu l'idée de la mort. À travers l'expérience individuelle et collective, le personnage se construit et se confronte au réel, à l'instar des jeunes héros des contes traditionnels qui doivent affronter leurs peurs et traverser des forêts pour devenir des Hommes. Cela confère à ce récit initiatique une dimension universelle.

Par ailleurs, l'animation évoque de manière poétique et métaphorique la représentation du monde de ce peuple indigène d'Amazonie. L'homme vit dans un équilibre harmonieux avec la nature : ce qui est prélevé à la « Terre-mère », la « Pachamama », doit lui être rendu. La mort du grand-père est ainsi conçue comme un retour à la nature, nature qui a subvenu aux besoins de l'homme tout au long de sa vie. On comprend cette idée en mettant en relation les différentes séquences dans lesquelles des arbres tombent ou poussent et en tentant de reconstituer une certaine chronologie : l'arbre coupé est un être vivant accompagné dans son dernier souffle par les hommes ; ceux-ci utilisent ensuite son bois pour leurs différents besoins - comme le montre la scène initiale ; la communauté donne en retour l'un des siens pour le remplacer et reprendre sa place dans la forêt et ainsi de suite.

Cette vision du monde s'exprime par le récit mais aussi par de nombreux éléments formels. Le film construit

comme une boucle intègre dans sa structure même l'idée de cycle de la vie. Les toutes premières images du film avant l'apparition du carton titre (un pied qui scande un rythme en battant le sol) appartiennent rétrospectivement à la scène finale de transformation du grand-père.

Le traitement de l'espace de la forêt participe de la même logique. Alois di Leo, le réalisateur, joue sans cesse sur la profondeur de champ en faisant se superposer les hommes et les troncs à perte de vue, créant une impression d'infini et de similitude. Il utilise également des effets d'échelle et de cadrage, les plongées et contre-plongées accentuant le sentiment d'immensité tantôt des Hommes, tantôt de la nature, laissant à penser que chacun fait partie intégrante du « grand tout ».

### Les rôles du son et de la musique

Les sons et la musique participent à la construction de ces représentations. Tout au long du film, un parallèle est créé entre le souffle des arbres et celui des hommes. Symbole de la vie, cette respiration grave et rassurante rythme le film et ancre la petite fille dans son territoire : le groupe des humains et la forêt qui ne semblent faire plus qu'un. L'analogie sonore se situe également dans les grincements des corps en mouvement, notamment quand le grand-père reçoit la flûte des mains de sa petite-fille.

Le choix de la mélodie de la flûte, présente dès le début du film, s'inscrit dans le prolongement de cette idée de souffle.

La bande originale du film a été composée par Tito la Rosa, un musicien Péruvien passionné des musiques latines. Avec l'équipe du film, il a fait le choix d'instruments traditionnels acoustiques. Les flûtes faites de bois et les percussions de peau, ajoutées au sons des oiseaux et du vent, composent une matière sonore elle-même ancrée dans un environnement naturel.

## BÁ (Grand-mère)

De Leandro Tadashi • Brésil • 14 min • 2015



La grand-mère de Bruno est très vieille et ne peut plus vivre toute seule. Lorsqu'elle vient habiter dans sa maison et qu'il doit lui laisser sa chambre, Bruno ne l'accueille pas à bras ouverts. Et si le bouleversement de ses habitudes permettait à de nouveaux liens d'éclorre ?

### Qui est le personnage principal du film ? Comment le sait-on ? À travers quel point de vue le spectateur découvre-t-il cette histoire ?

Alors que les cartons du générique de début défilent, c'est la voix d'un enfant qui joue que nous entendons en off. Puis des plans serrés et détaillés donnent à voir des jouets posés sur une commode, sur un lit, par terre, et un enfant qui joue, le visage et les mains filmés en gros plan. Au son, une musique douce et enfantine et l'histoire qu'il se raconte avec ses figurines.

Le rapport à ce personnage est dès le début de l'ordre de l'intime : le film commence dans sa bulle, dans son univers de jeu, et lui donne une place centrale.

Bruno est présent à l'image pendant toute la durée du film ; son corps et son regard sont dans presque tous les plans de manière très rapprochée. Même quand il n'apparaît pas à l'image, sa présence hors-champ est fortement signifiée par le montage du film.

Il est vite évident que le réalisateur souhaite faire vivre cette histoire au spectateur comme s'il était à la place de Bruno.

Ce point de vue subjectif est d'autant plus fortement ressenti du fait des cadrages sur les différentes actions du récit. La caméra est souvent positionnée à hauteur des yeux du petit garçon. Ainsi, les corps des adultes qui l'entourent sont souvent coupés, tronqués. Nous n'en apercevons que les bassins, et il est rare que leurs visages soient montrés, à part quand ceux-ci s'adressent directement à Bruno.

De même, quand Bá arrive à la maison et que ses parents la présentent à Bruno ou quand le père se met en colère contre lui sur la terrasse au moment du déménagement, les adultes sont filmés en légère contre-plongée.

Au contraire, quand les parents se disputent sous les yeux de Bruno leurs visages n'ont plus d'importance, de même quand ils discutent à table de leurs préoccupations d'adultes. Dans la scène de la dispute entre les parents, les paroles vont jusqu'à s'estomper dans un brouhaha incompréhensible.

Ces choix de mise en scène et l'environnement sonore nous mettent à la place de Bruno, dans son monde d'enfant clairement distingué des conversations des adultes vis-à-vis desquelles on se sent tout aussi étranger que lui.

### Qui est Bá ? Pourquoi arrive-t-elle dans la famille ? Son installation est-elle définitive ? Comment vit-elle ce déménagement ?

#### Bruno la connaît-il ? Qu'est-ce que cette arrivée va changer pour lui ? Comment semble-t-il le vivre ?

En japonais, Bá est le diminutif de « Batchan » signifiant « grand-mère ».

Bá est la grand-mère paternelle de Bruno, mais aussi, dans la vraie vie, la grand-mère de Leandro Tadashi,



le réalisateur.

Le déménagement de ses plantes nous laisse imaginer que Bá va s'installer définitivement dans la maison familiale. Elle est âgée et a un bras dans le plâtre. Ce déménagement entérine sa dépendance vis-à-vis de sa famille et on peut se demander s'il s'agit réellement d'un choix de sa part. La seule personne à affirmer cette décision est le père de Bruno qui la justifie par l'âge et la blessure sa mère. Bá ne s'exprime pas sur ce sujet, et à plusieurs moments elle semble se montrer un peu mal à l'aise de tous les changements que provoque son arrivée.

Pour Bruno, plusieurs choses vont changer aussi.

Premièrement, la réserve de Bruno vis à vis de Bá lorsqu'elle arrive chez lui laisse supposer qu'il ne la connaît pas, ou peu.

Ensuite, Bá va très vite occuper ses espaces dans la maison. Dans un premier temps sa chambre, cette bulle dans laquelle nous l'avons découvert en début de film, cédée à Bá contre un matelas au sol dans la chambre de sa sœur, qui exprime son mécontentement face à ce changement. L'arrivée de Bá semble d'ailleurs peu préparée par l'ensemble de la famille. La chambre de Bruno lui est laissée telle quelle, il suffira de se faire un peu de place au milieu des jouets et de s'accommoder des dessins encore accrochés au mur. Bruno semble donc chassé, n'emportant sur le moment que son oreiller.

Ensuite, la terrasse, un terrain de jeu qui lui semblait encore acquis, sera complètement investie par les plantes de sa grand-mère, la rendant impraticable pour jouer au ballon. Les premiers pots sont posés juste à côté de Bruno. Spectateur, il regarde la terrasse se remplir, la succession de plans serrés sur les mains des déménageurs posant les pots donnant un effet de rapidité et générant un sentiment d'impuissance. Cette sensation est amplifiée par un espace sonore à cet instant constitué de légers bruits d'animaux (chant d'oiseau, croassement, aboiements), soulignant encore la transformation de son espace de jeu. Un plan d'ensemble en plongée sur la terrasse finit par montrer Bruno isolé et encerclé de plantes, vaincu.

### **Comment Bruno se comporte-t-il vis-à-vis de Bá au début du film?**

### **Comment leur relation évolue ? Quels éléments vont venir accélérer cette évolution ? Qu'est-ce qui symbolise leur relation ?**

Bruno se sent envahi par l'arrivée de Bá et n'hésite pas à montrer son mécontentement. Après avoir été chassé de sa chambre, il ne s'exécute pas quand son père lui demande d'arrêter de jouer sur la terrasse pour aider au déchargement des affaires. Il continue à jouer au ballon, tapant même plus fort, jusqu'à ce qu'il casse dans un rebond le pot d'une plante. L'a-t-il fait exprès ? Un acte manqué ?

La séquence suivante le montre passant dans la cuisine, adressant un regard un peu hostile à sa grand-mère qui est en train de cuisiner. Autour de la table du petit déjeuner, alors que tout le monde lui conseille les délicieux beignets à la cannelle de Bá, il attrape une céréale dans son bol et la croque en regardant cette dernière, non sans défiance. Dans ces deux moments, Bá est coupée par le cadre. Son visage en dehors du champ, elle est considérée comme les autres adultes.

C'est sur la terrasse, lieu de prédilection de Bruno, qu'il va réellement faire la connaissance de sa grand-mère. Occupée à soigner ses plantes, elle l'invite à la rejoindre alors qu'il l'observe à distance depuis la porte vitrée.

Les premiers échanges sont timides, Bruno se montre encore quelque peu méfiant mais il porte une grande attention à la mission d'arrosage confiée par sa grand-mère. À cet élément déclencheur du lien vient s'ajouter le souci de Bruno pour le bras cassé de Bá qu'il n'hésite pas à toucher. La relation devient peu à peu possible et la grand-mère pose devant son petit-fils un pot vide afin qu'il puisse y semer des graines. C'est la première fois que Bruno et Bá sont réunis dans le même plan.

Peu à peu, leur lien grandit et leurs points communs se révèlent. Bruno aide Bá dans les différentes tâches de jardinage et seconde son bras cassé. En choisissant la culture des fleurs et des plantes comme terreau

de la relation entre Bruno et Bá, Leandro Tadashi fait une proposition symbolique forte : la grand-mère transmet à son petit fils le goût de la nature et l'aide tout simplement à pousser.

Le récit est ensuite construit sur une succession d'ellipses. Le temps semble brouillé mais avance, signifié par les changements de tee-shirts de Bruno et par la plante qui pousse dans le pot où ils ont semé les graines ensemble - et qui se révèle être un hibiscus jaune, rappelant l'hibiscus rouge que Bá portait avec elle dès son arrivée.

Bá et Bruno sont devenus très complices : ils apparaissent désormais ensemble dans le cadre, à la même échelle et au même niveau.

Cette complicité va cependant être mise à mal par les parents de Bruno qui se disputent au sujet de Bá et de la nouvelle organisation quotidienne que sa présence implique. En réaction et pour exprimer sa colère, Bruno brise le pot contenant l'hibiscus rouge, semblant signifier qu'il voudrait que tout ça ne soit jamais arrivé et que tout redevienne comme avant. Mais soigneux, il répare immédiatement cette erreur. Bá, qui l'a observé depuis la fenêtre, se rend doucement sur la terrasse et découvre en même temps que le spectateur les deux hibiscus dans le même pot. Un tuteur maintient l'hibiscus rouge, rappelant Bá et son bras cassé, les soins que Bruno y a apporté et la naissance du lien entre la grand-mère et son petit fils. Cette séquence finale se termine par le sourire bienveillant de Bá et donne suite au carton titre qui porte son nom, écrit en lettres vertes en forme de plantes qui poussent.

**Comment apparaissent Bruno et Bá par rapport aux autres membres de la famille ?**

**Comment les autres membres de la famille les considèrent-ils ? Quelles sont les réactions de Bruno et de Bá en retour ?**

**Des traits communs les caractérisent et les placent en opposition avec les autres membres de la famille. Lesquels ?**

Parallèlement à l'évolution de sa relation avec Bruno, la place de Bá dans la famille se définit : elle se retrouve dans la même position que Bruno, simple spectatrice des débats et disputes dont elle est l'objet mais traitée à la troisième personne, comme si son avis comptait peu.

Malgré leur différence d'âge notable, les deux personnages sont dépendants du reste de la famille et placés à la même position autour de la table familiale. Bá n'est plus filmée comme une adulte, mais de la même manière que Bruno. Silencieuse, elle s'exprime peu et subit le choix que les autres font pour elle. Cette mise à l'écart et cet isolement sont mis en scène formellement par un jeu sur les profondeurs de champ, entre le flou et le net, ainsi qu'une succession de surcadres qui les montrent coupés des discussions et des décisions de la famille.

Cette idée de séparation est renforcée par des traits de caractère communs entre ces deux personnages. En effet, au milieu d'une famille bruyante, toujours en mouvement, Bá et Bruno représentent le calme, la lenteur et le silence. Leur communication est essentiellement non verbale : la transmission du jardinage en est le principal vecteur. Cet élément fondateur de leur relation amène aussi une temporalité plus lente, dont les repères sont posés par la plante qui grandit, qui fleurit ou encore le bras blessé qui guérit avec le temps.

## WUEJIA NYI, EL CAMINO DEL VIENTO (Wuejia Nyi, le chemin du vent)

De Diana Torres Llantén • Colombie • 12 min • 2013



Chaque matin, deux enfants entament une longue marche à travers la montagne, la pente et le vent pour complices, libres comme l'air durant cette parenthèse quotidienne. Mais où vont-ils ?

### Qui sont les personnages principaux du film ? Existents-ils vraiment ? Comment le sait-on ? Comment s'appelle un film qui raconte une histoire à partir du réel ?

Le film s'ouvre par un plan fixe sur le soleil suivi d'un plan d'ensemble sur une maison en torchis avec un toit de tôle. Dans cette première séquence, pas de visage humain mais le vent qui pousse les nuages à grande vitesse, comme unique personnage. La réalisatrice, Diana Marcela Torres Llantén, fait le choix du time-lapse, technique inventée par Georges Méliès en 1897 qui consiste à projeter des images à une vitesse plus rapide que celle à laquelle elles ont été enregistrées, ce qui permet de visualiser des mouvements normalement imperceptibles. La sensation physique du mouvement et le souffle du vent annoncent l'un des protagonistes énoncé dans le titre à suivre : le chemin du vent.

Le carton-titre noir vient marquer une coupure avec la séquence suivante, celle de la rencontre avec les personnages. Cette rupture présente également un changement de style et de genre. Tandis que la séquence initiale aurait pu appartenir à un film de fiction (assumant ses effets spéciaux), l'immersion à l'intérieur de la maison s'inscrit d'emblée dans une approche documentaire : les enfants discutent entre eux, leur langue ne nous est pas donnée à comprendre (absence de sous-titres), des regards-caméra sont échangés (signalant la présence de l'équipe de tournage), en off le son du vent et les bruits du quotidien (voix de la mère, plainte du bébé, tintement d'une casserole).

Le début du film annonce donc ce que sera Wuejia Nyi au niveau formel : une proposition hybride et libre associant fiction et documentaire. Aussi, nous ne parlerons pas réellement de direction d'acteurs puisque les personnages jouent leur propre rôle mais plutôt de « mises en situation » : moments au cours desquels Diana Marcela Torres Llantén demande à ses personnages de sortir de la maison, de dire au revoir, de s'asseoir sur un rocher, etc. Nous noterons que le générique final confirme le lien de parenté entre les personnages ainsi que l'ancrage du film dans le réel.

L'essentiel du film est constitué de la marche des enfants, de leur domicile jusqu'à l'école. Pour filmer ce mouvement, la réalisatrice fait le choix du plan fixe : ce sont les enfants qui entrent et sortent du cadre.

Ce dispositif produit deux effets : il donne d'une part la sensation du déplacement volontaire, de la marche dynamique : les enfants sont acteurs de leur trajet. D'autre part, il révèle le dispositif de tournage et le travail préparatoire de l'équipe : les lieux des prises de vue ont été repérés préalablement ; le chemin est dessiné ; les échelles de plans et les angles de prise de vue ont été prévus, ce qui traduit une réelle écriture cinématographique loin de la spontanéité d'une scène prise sur le vif.

### Réflexion sur le genre documentaire

Formé à partir du substantif «document», le terme «documentaire» implique les notions d'enseignement et de transmission du savoir. Dans un film documentaire, il n'y a pas d'acteur ; personne ne joue à être

quelqu'un d'autre. Les personnes/personnages n'ont pas appris de dialogues au préalable.

«Dans le documentaire, le statut d'auteur et de narrateur sont généralement confondus. Le propos de l'auteur l'engage, il ne peut se retrancher derrière un narrateur fictif. Tout film documentaire contient une partie de jeu, de mise en scène. Filmer le réel, ce n'est pas donner du réel à voir mais donner à voir une représentation du réel. Toute situation de tournage modifie les énoncés, influe les propos, transforme plus ou moins les expressions des personnages filmés.

Dans les documentaires, les personnages filmés sont sujets. C'est-à-dire traités dans la compréhension de leur subjectivité et des interrelations complexes qui se tissent entre celle-ci, l'auteur et le spectateur potentiel (contrairement aux journaux d'information dans lesquels ils sont objets).

Ce n'est pas : une restitution du réel, une copie du réel, une tranche de vie, une preuve, une "fenêtre ouverte" sur le monde. Un documentaire, c'est toujours une proposition, c'est toujours une narration, c'est toujours une représentation. » (extrait de [www.surlimage.info](http://www.surlimage.info))

### **Où habitent Jhon et Erika ? Quelles langues parlent-ils ? A votre avis, pourquoi la réalisatrice a-t-elle choisi de ne pas traduire les dialogues par des sous-titres ?**

Jhon et Erika vivent dans une maison simple qui surplombe un paysage vaste fait de montagnes et de ciel. L'intérieur de la maison est obscur et contraste avec la lumière extérieure ; il n'y a pas de fenêtre. Malgré le dénuement visible (absence de mobilier, pas d'électricité), une ambiance chaleureuse en émane, liée à la joie des enfants, à la flamme de la bougie et aux murs de terre qui procurent la sensation d'un refuge. Le spectateur est plongé dans l'intimité du foyer. Des plans très rapprochés mettent en valeur les visages des enfants. L'adulte (la mère) reste en retrait.

Diana Marcela Torres Llantén prend le parti de faire entendre au spectateur deux langues, sans proposer de sous-titres. Le titre *Wuejia Nyi* priorise la langue indigène du peuple Paez, le *Nasa Yuwe*, optant pour de grands caractères tandis que *El camino del viento* en minuscule apparaît comme un sous-texte secondaire. La police de caractère et la palette graphique du titre – lettres arrondies, trait blanc comme fait à la craie, fond noir comme un tableau – renvoient au monde de l'enfance et de l'école.

La séquence qui suit, non-traduite, peut être déroutante pour de jeunes spectateurs. Aussi, est-il préférable de leur demander, en amont de la projection, de prêter attention aux éléments de décors, de deviner les émotions des personnages à travers leur voix ou les expressions de leur visage.

Ce choix très fort de la réalisatrice pose dès le départ la langue comme identité - la colonisation espagnole et l'évangélisation ayant imposé, dès le début du 17<sup>e</sup> siècle, le castillan comme seul moyen de communication reconnu. Si les peuples indigènes qui ne parlent pas la langue officielle (l'espagnol en Colombie) sont souvent perçus comme des étrangers dans leur propre pays, c'est le spectateur ici qui fait l'expérience de l'altérité et doit fournir un effort de compréhension.

[Le peuple Paez est composé d'environ 120 000 personnes et représente 21% des populations indigènes de la Colombie. Ils vivent principalement dans le Cauca, région andine du sud ouest du pays.]

La question de la langue semble au cœur du film. Celui-ci se termine en effet par un fondu au noir sur un plan rapproché du cahier d'Erika écrivant le chiffre 3. Sa voix hors-champ, comme une ritournelle, nous accompagne au delà du film. Que signifie cette fin ouverte ? Cette question peut amener de riches débats.

### **Comment décririez-vous le trajet qui va jusqu'à l'école ? (chemin, paysages). Quels sont les différents obstacles que les enfants ont à franchir ?**

Le trajet sinueux et semé d'obstacles que Jhon et Erika ont à parcourir les transforme en petits personnages de conte livrés à eux-mêmes : glisser le long d'un tronc d'arbre, passer dans un sous-bois obscur comme une grotte, traverser en équilibre une rivière, monter de fortes pentes, faire face à un troupeau de vaches, franchir des barbelés, escalader une barrière... On ne sait pas quelle est la destination des enfants

mais on est surpris par leur agilité. Erika, malgré son jeune âge, semble plus intrépide que son grand frère.

Le rythme du voyage se construit autour d'une diversité de choix de cadrage et d'échelles de plans qui modifie au cours du chemin la perception du spectateur. Ce voyage devient tour à tour balade, exploration, chemin buissonnier...

La caméra se place parfois à hauteur des enfants, les accompagnant simplement dans leur marche. Puis une alternance de plongées et de contre-plongées nous donne l'impression que les enfants sont isolés dans un paysage immense ou qu'ils sont, au contraire, de vrais aventuriers capables de franchir tous les obstacles.

Le récit est ponctué de moments d'amusement : des roulades ; des rires et un moment de complicité entre les enfants et l'équipe de tournage lorsque la casquette s'envole et sort du cadre.

Au fur et à mesure de l'avancée, le paysage est de plus en plus construit. Après les traversées désertiques, l'empreinte de l'Homme se fait sentir : vaches, barbelés, porte en bois, motos. Enfin, le son de la cloche hors-champ révèle la destination de cette longue marche : l'école.

### Quelles émotions et sensations vous ont laissées le film ?

Dans *Wuejia Nyi, le chemin du vent*, la nature est au premier plan et son rôle est essentiel. Dès l'ouverture du film, ce sont les paysages ouverts et larges des Andes qui invitent les enfants à la promenade. La maison en torchis, les herbes hautes, la terre, les rivières, le ciel clair, le soleil, sans oublier le principal compagnon de route : le vent qui occupe une grande partie de l'espace sonore.

La bande son du film se veut naturaliste. Il n'y a aucune musique qu'elle soit intra ou extra diégétique. Ce choix amplifie encore la présence des éléments naturels. Le travail sur les lumières et les couleurs apporte beaucoup d'émotions positives : une grande sensation de liberté pour les personnages et une expérience sensorielle pour le spectateur.

Une réflexion autour du mouvement et l'immobilité pourrait être amorcée. À travers ces 12 minutes de film, Diana Marcela Torres Llantén propose de filmer le temps qui passe. Pas de montage brusque. Des plans fixes comme des photographies qui captent l'instant. Le rythme du film est lent comme l'est celui de la vie dans les montagnes. En filmant les enfants qui bougent et qui grandissent, la réalisatrice semble filmer aussi ce qui perdure : la maison familiale, les chemins, les rivières et la langue Nasa Yuwe.



## VIAJE A MARTE (Voyage sur Mars)

De Juan Pablo Zaramella • Argentine • 16 min • 2004



Antonio, fasciné par les petits hommes verts qu'il voit à la télé, n'a qu'une envie: aller sur Mars. Et son grand-père certifie qu'il connaît le chemin ! Où un simple voyage en camionnette rouge se transforme en invitation à ne jamais arrêter de rêver.

**Que rêve de faire le petit garçon ? Est-ce que cela se réalise ? Comment sait-on si on est dans l'imaginaire ou dans la réalité ? De quel point de vue nous est racontée l'histoire ? Comment peut-on interpréter la fin du film ?**

### La première scène du film

Le film commence par un plan d'ensemble sur un paysage désertique qui occupe tout le champ. Le spectateur ne sait pas encore qu'il s'agit du monde imaginaire de la série « Voyage sur Mars ». Surgit un monstre puis, en contre-champ, le visage frappé de stupeur d'un petit garçon ; l'image est insérée de telle manière qu'on pense qu'il fait partie intégrante du film. À cet effet de montage s'ajoutent la surimpression du visage sur le décor et le mixage des sons provenant de la série et de la réalité.

Ce n'est qu'après, lorsque l'appel de sa mère ramène l'enfant à la réalité et que les vaisseaux spatiaux sortent de l'écran pour se perdre dans le salon que le « charme est rompu » : la vision d'ensemble de la scène est alors livrée au spectateur qui comprend que le petit garçon était en train de regarder la télé, captivé.

Dans cette scène d'ouverture, tout se passe comme si l'enfant était cet astronaute qui combat les extra-terrestres. Et c'est le cas, en quelque sorte, tellement il s'identifie intensément au personnage.

Le téléviseur éteint, l'expérience se prolonge dans le jeu : une passoire retournée sur la tête faisant office de casque, une perceuse en guise de pistolet, une bonne loupe comme sabre laser et hop ! Antonio est équipé pour chasser les extra-terrestres, une fourmi dans le rôle du monstre envahisseur !

D'emblée, la porosité entre l'imaginaire et la réalité est posée ; d'emblée, on partage cette sensation d'enfance.

### Quand le rêve devient réalité

Le grand-père d'Antonio - ce grand-père merveilleux qui, filmé en contre-plongée à plusieurs reprises, est montré à travers les yeux de l'enfant - propose de l'emmener sur Mars grâce à sa dépanneuse magique.

Le trajet en camionnette, conjugué au sommeil d'Antonio, est l'espace-temps qui permet le passage entre rêve et réalité, les effets cinématographiques l'y aidant beaucoup : à nouveau, le réalisateur a recours à la surimpression : le visage du petit garçon en train de s'endormir se superpose aux images du défilement de la route et des roues de la voiture, accompagné d'une distorsion visuelle (flou) et sonore. À noter qu'une fois le personnage adulte, la camionnette et la nuit, seront à nouveau le lieu du passage.

Le réveil est en forme d'atterrissage : les personnages découvrent alors le même paysage désertique que celui de la série ; on est bel et bien sur Mars ! Le grand-père toussote un peu, gêné, quand Antonio aperçoit le poste à essence ; comme l'enfant, le spectateur ne voit pas le clin d'œil qu'il adresse certainement à la serveuse. Complice, elle joue le jeu et confirme qu'on est sur Mars en donnant la bienvenue.

## Le rôle de la musique

L'univers de Mars, que ce soit dans la série, quand Antonio joue ou lors du voyage avec le grand-père, est toujours accompagné d'une musique de film de science-fiction (tambours comme possible référence à *2001 l'Odyssée de l'espace*, bruitages rappelant ceux de R2D2 dans *Star Wars*...).

Lorsque le grand-père déclare: « À Mars ? Je peux t'y amener maintenant ! » une musique de western accompagne cette affirmation et en souligne le retentissement. Le retour de point sur la camionnette rappelle les duels à la Sergio Leone et révèle un nouveau regard sur ce véhicule ; c'est n'est plus une simple camionnette, c'est un fidèle destrier !

Le vent de l'aventure se lève alors et grand-père et petit-fils entament ce qui va être un grand voyage, accompagnés d'une musique qui évoque les grandes chevauchées.

Ces éléments de la bande-son confortent tout au long du film le fait que l'enfant se vit dans la réalité comme s'il était dans la fiction.

## La fin : et si c'était vrai ?

L'ambiguïté entre l'imaginaire et la réalité, propre au point de vue de l'enfant, est ainsi cultivée tout au long du film, mais la double-lecture est toujours possible. Le spectateur a tous les éléments pour reconstituer la « réalité » : il comprend que le grand-père a inventé une histoire pour faire rêver son petit-fils, qu'il fallait rouler longtemps pour atteindre ce qui est certainement un des déserts du Nord-Ouest de l'Argentine, que le casque d'astronaute n'est autre qu'une cloche à empanadas etc.

Lors de la scène finale, par contre, les pistes sont brouillées et il n'y a pas d'explication réaliste vraiment satisfaisante : l'itinéraire a dévié et, tel Christophe Colomb qui pensait découvrir les Indes, les astronautes ont découvert Purmamarca ? Ainsi, l'homme n'aurait peut-être jamais marché sur la lune ? Ou alors, l'impossible serait possible ? Quoi qu'il en soit, le doute est semé et le spectateur, tout comme le personnage, est amené à accepter cette part d'irrésolu et de mystère ou, autrement dit, à garder la part d'enfance qui est en lui.

## Quels souvenirs garde Antonio de ce voyage sur Mars et de son grand-père ? Est-ce que ces souvenirs évoluent ? Comment sait-on qu'Antonio a grandi puis est devenu adulte ?

### Grandir

Quelques années après le voyage avec son grand-père, l'enfant comprend à travers les moqueries des autres élèves de l'école que l'histoire ne s'est pas exactement passée comme il le pensait... L'expérience cuisante vécue alors par le personnage est universelle : c'est celle du jour où on apprend que le Père Noël n'existe pas, avec ce sentiment de trahison de la part des adultes. Le souvenir du grand-père, dont la disparition est évoquée par la photo et la camionnette immobilisée sous une bâche dans le jardin, prend alors un petit goût amer. S'ensuit un moment de nostalgie où il faut faire le deuil de ce à quoi on a cru. Le casque acheté sur Mars passe du haut de l'étagère à la boîte à souvenirs sous le lit ; il est conservé mais a perdu ses pouvoirs. Moment douloureux, moment où on grandit ; bref, moment initiatique.

### Les petits d'hier sont les grands d'aujourd'hui

Le changement d'époque est signifié par de nombreux éléments du décor, avec beaucoup de soin apporté aux détails. Les intérieurs de la maison sont les mêmes mais avec une décoration et un mobilier différents, à l'exception du buffet qui est toujours là. Les exemples sont nombreux d'objets à comparer dans leurs formes anciennes et modernes : la télé, le canapé, l'apparition des DVD sur les étagères etc. Les murs de la maison ont été repeints en rose.

Par ailleurs, on reconnaît les personnages grâce à différents signes distinctifs. Antonio, qui a maintenant des rides au coin des yeux, a toujours sa houppette. Son fils, bien que blond, en a d'ailleurs hérité. Ce dernier occupe la même place que lui petit, dans le canapé, face à la télé.

La serveuse de la pompe à essence a exactement la même «bouille» et les mêmes tresses mais avec des rides et des cheveux blancs. Elle vend maintenant des minutes de téléphone portable en plus des indétronables empanadas et milanesas. Gardel, lui, semble indémodable.

## Un récit d'apprentissage

Malgré la désillusion éprouvée par l'enfant, il semble bien que la transmission ait opéré entre Antonio et son grand-père : devenu adulte, il fait le même métier de dépanneur, avec la même camionnette qu'il a sortie de sous sa bâche, leur photo trône sur le buffet ; tout dit l'attachement qui reste et le fait que le second marche dans les pas du premier.

Le personnage principal va d'ailleurs reparcourir exactement le même itinéraire emprunté des années auparavant par son grand-père (mêmes plans, même panneau publicitaire qui tombe en ruines) et atterrira une nouvelle fois sur Mars, suite à une sortie de route.

Lorsqu'y débarquent les astronautes, Antonio reçoit le message que lui avait adressé son grand-père : ce qui avait été perçu comme un mensonge par l'enfant se transforme pour l'adulte en invitation à ne jamais arrêter de rêver et prend la valeur d'un précieux héritage.

**Comment s'appelle la technique cinématographique utilisée ? En quelles matières sont fabriqués les décors et les personnages ? Comment caractériseriez-vous leur physique et leurs expressions ? Qu'est-ce que l'animation rend possible ?**

### L'animation

Ce film est réalisé avec la technique de l'animation en volume. C'est l'occasion d'expliquer aux enfants le principe du « stop motion » ou animation image par image : la persistance rétinienne fait que 24 images fixes mises bout à bout en une seconde créent une illusion de mouvement. L'exemple du flip-book permet d'illustrer très clairement ce principe.

Les personnages et le décor sont fabriqués en pâte à modeler et en latex dont les textures sont travaillées pour donner des effets de matière très variés : le crépi de la maison, l'intérieur cuir de la camionnette etc. L'éclairage y contribue également, pour rendre le côté rutilant de la carrosserie de la camionnette, par exemple, de même que l'utilisation de textiles comme le tissu éponge pour faire la pelouse. L'eau qui coule est fabriquée avec de la colle liquide.

### Les émotions et la psychologie des personnages

L'animation est particulièrement travaillée chez le personnage principal de manière à faire partager ses émotions. Toutes les étapes du récit peuvent être retracées à partir des expressions multiples qui traversent son visage : devant la télé, il est captivé et retient son souffle ; dans la camionnette à l'aller, on lit le doute et un brin d'inquiétude sur son visage ; arrivé sur Mars, il est incrédule et subjugué de bonheur ; sur la banquette au retour, il est endormi avec une « cara de felicidad » sous son casque d'astronaute ; à l'école, la honte et le désarroi s'abattent sur lui. L'animation parvient ainsi à rendre le personnage attachant et à faire rentrer le spectateur en empathie avec lui. Il est intéressant de noter que les visages des adultes sont traités complètement différemment ; une expression générale se dégage de leur visage mais elle reste figée. Ils ne sont animés que pour parler (mouvement des lèvres). Cela participe du parti-pris de filmer à hauteur d'enfant.

Les visages des adultes, quant à eux, composent une véritable galerie de portraits. Ils ont des caractéristiques exagérées, un peu comme dans les caricatures, ce qui donne une idée de la psychologie des personnages tout en créant un effet comique. Le grand-père, qui a le physique de l'Argentin type, a l'air bienveillant, affectueux et les grands poils qui sortent de son nez ne peuvent que le rendre sympathique ! Il en va de même avec la vendeuse du poste à essence à la peau mate et au type indigène dont le visage encadré par deux tresses porte une expression chaleureuse. La maîtresse joufflue, myope comme une taupe avec sa voix criarde est tournée en ridicule et déclenche forcément le rire, de même que le présentateur télé, athlétique et gominé, ainsi que les astronautes qui se ressemblent tous et ont l'air un peu stupides.

## Jouer

Il n'y a pas que le personnage qui joue à être astronaute et se repaît dans la fiction ; le réalisateur aussi s'en donne à cœur joie et s'amuse beaucoup !

On ressent son plaisir à jouer avec les codes des films de genre. Cela se traduit très nettement dans la musique (voir plus haut sur les références dans la bande-originale) mais aussi dans une foule de clin d'œil dont le film est truffé.

Dans la scène d'ouverture, le film se lance comme une fusée, par un compte-rebours, s'inscrivant immédiatement et dans son entièreté dans le registre de la Science Fiction. On aperçoit l'acteur à l'intérieur du monstre et la fermeture éclair du costume, parodiant au passage les mauvaises séries du genre. Les trajets en camionnette permettant les passages de la réalité au rêve fonctionnent comme des failles spatio-temporelles, en échos à *Retour vers le futur* et bien d'autres. Des éléments de décor semés çà et là renvoient en permanence à ce même univers : la télévision vintage a des antennes qui ressemblent à la cloche offerte par le grand-père, on retrouve la fourmi du début sur un poster pédagogique affiché sur le mur du fond de la classe etc.

Le fait que le paysage de « Voyage sur mars » et celui dans lequel arrivent grand-père et petit-fils soient exactement les mêmes suggère que cet endroit peut avoir servi de lieu de tournage à la série et rappelle les fameux espaces naturels des westerns spaghetti par exemple.

Les visages des élèves de la classe, tous tournés en direction du personnage, moqueurs, grimaçants sont presque de l'ordre du film d'horreur ou tout au moins du cauchemar éveillé.

Le discours télévisuel est aussi tourné en dérision par le biais du décalage entre les propos du journaliste évoquant de « complexes tâches scientifiques » et les activités puériles auxquelles se livrent les astronautes à l'image.

Dernier clin d'œil, et pas des moindres, le dessin d'Antonio affiché au mur de sa chambre n'est autre qu'une des esquisses de la recherche graphique du réalisateur en préparation du film et fait partie de la série de croquis qu'on découvre au générique de fin. La mise en abyme est ici assez explicite : le réalisateur et son personnage ne font qu'un, Juan Pablo Zaramella est un grand enfant et n'a pas choisi l'animation par hasard car s'il est un art qui permet que l'imaginaire devienne réalité, c'est bien celui-là !

## JUAN PABLO ZARAMELLA

Juan Pablo Zaramella est un réalisateur argentin indépendant de cinéma d'animation. Il a réalisé et animé dix courts-métrages depuis l'an 2000 qui ont circulé dans les festivals internationaux et reçu de nombreux prix, en particulier « Luminaris ». En 2010, le festival d'Annecy lui a consacré une rétrospective. Une série télévisée co-produite avec la France est actuellement diffusée sur France télévision : « L'homme le plus petit du monde ». Pour explorer l'univers de cet auteur : <http://www.zaramella.com.ar/site/>. L'intégralité de ses films est en ligne sur ce site.