

petites
histoires
d'amérique
latine 3

Réalisé par l'équipe pédagogique de Cinélatino, Rencontres de Toulouse,
avec le soutien de l'inspection académique de la Haute-Garonne.

RENCONTRES
CINÉMAS
D'AMÉRIQUE
LATINE
DE TOULOUSE



petites histoires d'amérique latine 3

« Le voyage continue avec le troisième volet de *Petites Histoires d'Amérique latine*.
De l'Amazonie brésilienne aux rues de Buenos Aires,
Par les bruits de la ville, les instruments à cordes et les chants ancestraux
La musique rythme la vie.
Sensibilité aux autres et à ce(ux) qui nous entoure(nt), contre l'aliénation et vers de
nouveaux horizons,
Jeux et enjeux écologiques, expression de la liberté, endroit de tous les possibles,
Entre cinéma d'animation et images réelles,
Cinq histoires qui brouillent les frontières entre nature et culture,
Et nous font vibrer à l'unisson ».

S O M M A I R E



animer une séance de cinéma avec ses élèves



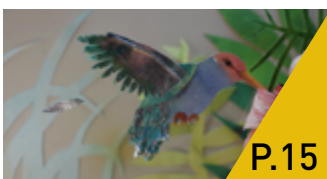
plantae de Guilherme Gehr [Brésil, 2017, 10'21]



sonhos de Haroldo Borges [Brésil, 2013, 15'55]



tedopolis de Javier Mrad [Argentine, 2012, 11'58]



tierra sin mal de Katalin Egely [Argentine, 2017, 4'02]



luminaris de Juan Pablo Zaramella [Argentine, 2011, 6'17]

animer une séance de cinéma avec ses élèves



Ce document a pour vocation d'aider les enseignant·e·s à animer des discussions avec leurs élèves sur ces courts-métrages. Pour chaque film, des entrées thématiques sont proposées, accompagnées de questions qui permettent de déclencher les échanges, d'amener les élèves à revenir sur leurs émotions et à relever des éléments précis dans les films. L'idée est de réfléchir collectivement au sens des films et d'identifier les moyens cinématographiques qu'ont choisis les réalisateurs et réalisatrices pour le transmettre.

AVANT LA SÉANCE

Présenter le projet et ses différentes étapes : le festival Cinélatino, la sortie au cinéma et la salle dans laquelle les projections auront lieu. Un travail préalable sur la base de photogrammes, d'extraits des films ou de la musique peut être fait 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 les films (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 vues 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 ?).

animer une séance de cinéma avec ses élèves



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...). Toute la subtilité est d'aller au-delà du « j'ai aimé (ou pas) » tout en travaillant constamment à partir du ressenti. L'animateur donne peu son avis afin d'éviter d'influencer le groupe et préfère faire émerger la parole de l'enfant en le questionnant. C'est l'expérience vécue par les enfants qui importe. Quand un enfant interroge sur un élément du film ou fait part d'une incompréhension, tenter 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 et toutes été touché-e-s 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 ou la réalisatrice le montre (par les personnages, le cadrage, les couleurs, le son, les objets). Toujours illustrer par des exemples 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 d'interprétation. 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 de films.



SYNOPSIS

Lors de l'abattage d'un arbre immense dans la forêt amazonienne, un bûcheron assiste à une réaction inattendue de la nature.

UNE IMMERSION VISUELLE ET SONORE

D'emblée, le film happe par la beauté de ses images. La forêt est représentée avec finesse et de manière détaillée : une variété de plantes et d'animaux, la lumière passant à travers les branches des arbres et les reflets sur l'eau, une profondeur de champ donnant une sensation d'immensité et de diversité de la nature. Beaucoup de plans volontairement longs et lents permettent de prendre le temps d'observer la nature avec précision, comme si nous y étions. Par exemple, la poussière des copeaux de bois fait apparaître une toile d'araignée, qui était invisible au premier regard. Autre exemple, nous suivons un papillon pendant une poignée de secondes, comme si nous faisons partie de ce monde foisonnant. Par le soin accordé aux détails, le film montre à quel point la forêt est un écosystème : un organisme vivant, où chaque élément a une fonction précise. Mais le son dans ce film revêt une importance toute aussi capitale. Il débute par les bruits de la forêt sur un plan noir : dès le départ, l'immersion du spectateur dans la jungle se fait par là. Le réalisateur s'est d'ailleurs rendu dans la forêt amazonienne afin de capter les sons naturels des animaux et des plantes. À l'arrivée de l'homme, on alterne entre le son de la tronçonneuse et les sons de la nature : le sentiment d'intrusion est encore plus dérangeant pour le spectateur.

LA DÉNONCIATION DE LA DÉFORESTATION

Par ses vêtements, nous comprenons que le personnage du bûcheron qui abat l'arbre est un travailleur ouvrier, qui vit très modestement de ce métier (cf. image 1). Est-ce vraiment de sa faute ? Le film ne le juge pas, mais sous-entend plutôt qu'il est une victime du système. Celui-ci – yeux écarquillés et surpris – s'enfuit quand il assiste à la réaction surnaturelle de la forêt. Le dernier plan dans lequel il apparaît, visage levé vers le ciel, entouré de machines et de rondins de bois, nous montre une prise de conscience de la gravité de son acte, et peut-être une fascination de la toute-puissance de la nature. Le film traite d'un sujet récurrent au Brésil : la disparition progressive de la forêt amazonienne, le « poumon de la planète », à des fins industrielles et au mépris des populations indigènes qui y vivent. Ce peuple est d'ailleurs représenté dans le film par le jeune indien qui disparaît progressivement en même temps que les plantes et les animaux. Le symbole de l'effacement est très clair et efficace, rendu visible par les techniques d'animation (cf. image 2).

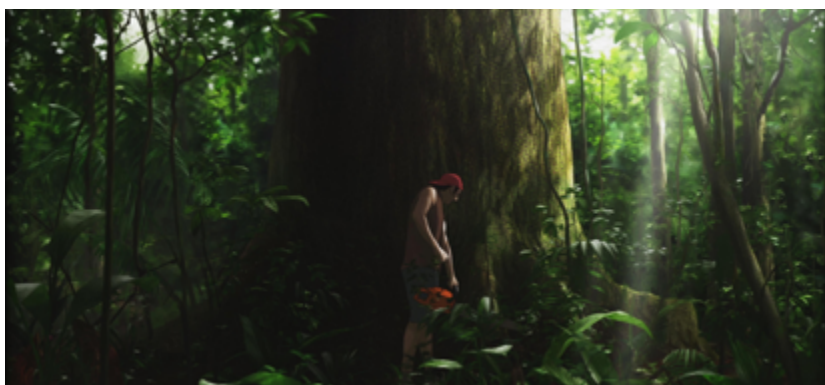


IMAGE 1



IMAGE 2

MERVEILLEUX ET SPIRITUALITÉ : LA PUISSANCE DE LA NATURE

Un basculement vers une dimension surnaturelle et merveilleuse a lieu au milieu du film. La nature réagit à l'agression et s'efface progressivement. Les arbres coupés, au lieu de s'abattre au sol, montent au ciel. Après les sons de la nature, c'est une musique envoûtante qui accompagne cette transformation. Elle devient de plus en plus présente et nous transporte littéralement dans une nature magique, aux pouvoirs surnaturels. Cette manifestation de la nature toute puissante peut faire référence au mythe de la Pachamama, la terre-mère nourricière, croyance ancestrale des peuples d'Amazonie. Si l'effacement progressif des plantes et des animaux est clair et très facilement interprétable par les enfants, qu'en est-il de la montée au ciel des arbres ? Nulle réponse n'est donnée. On pourra y voir un envol, une fuite symbolique des arbres face à la bassesse humaine. On peut aussi penser que les arbres sont morts et montent au ciel, comme dans certaines croyances religieuses. Ici la nature ne réagit pas de manière agressive, ni dans un esprit de vengeance ou de destruction de l'homme – comme nous le montrent les dernières images. Le soleil couchant et l'Amazone clôturent le film. Ce plan d'ensemble nous éblouit et nous propose une nouvelle vision du monde, un monde où les règles ont changé et où l'homme n'en serait plus le maître.

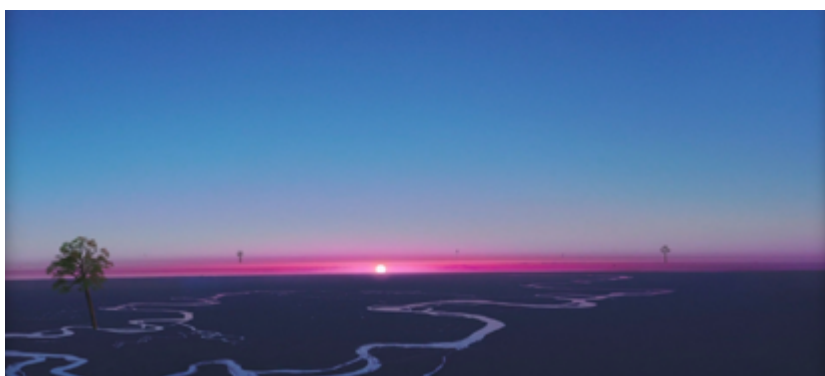


IMAGE 3

PISTES PÉDAGOGIQUES

- Activité préparatoire - Lien vers le site du film (anglais ou portugais) pour écouter les sons de la forêt et découvrir le making-of du film : <https://www.guilhermegehr.com/copia-plantae-1>
- Faire revivre la nature - Amusez-vous à retrouver le nom des animaux et des plantes que l'on voit disparaître dans le film. Chaque élève peut alors dessiner une espèce de son choix afin de créer un imagier collectif, en s'inspirant de la faune et la flore amazoniennes.
- Sensibiliser à la déforestation - À quelles fins les hommes utilisent-ils les arbres ? (papier, bois exotique, huile de palme, soja...). Quelle est l'utilité de la forêt amazonienne ? Voici un site avec fiche élève et document enseignant : http://www.in-terre-actif.com/523/fiche_pedagogique_la_deforestation_planetaire

POUR ALLER PLUS LOIN

- Rapprocher et comparer le film et les tableaux du Douanier Rousseau.
- *Princesse Mononoké* de Hayao Miyazaki (1997) et *Avatar* de James Cameron (2009).
- *Le temps des forêts* de François-Xavier Drouet (2006).
- La nouvelle *L'Homme qui plantait des arbres* de Jean Giono (1953) (adaptation sous forme de cour-métrage, récité par Philippe Noiret : <https://www.youtube.com/watch?v=iwU85WUZPqk>



Brésil



vostfr



15'55



2013

SYNOPSIS

Un jeune garçon passe sa vie à faire l'école buissonnière. Un jour, il tombe sous le charme d'une fille inconnue et décide de la suivre. Elle est danseuse dans un cirque et lui n'a pas d'argent pour payer l'entrée. Bien décidé à assister au spectacle, il trouvera une combine qui finira par lui jouer des tours.

L'HÉRITAGE DU CINÉMA BURLESQUE

Sonhos s'ouvre avec le chant du coq. Le père de Jonas, au travail depuis de longues heures déjà, étale sa pâte à pain tandis que Jonas, forcé de se réveiller, baye aux corneilles. Deux âges et deux énergies sous ce toit où le sens du devoir est vécu très différemment. Sur son vélo de livraison, le boulanger part d'un côté tandis que Jonas, accompagné d'un air d'accordéon (instrument typique de cette région du Nordeste brésilien), part de l'autre. Son sac d'écolier sur le dos, le jeune garçon longe les maisons colorées le long des chemins sablonneux jusqu'à stopper net devant une ferme où il vient dérober des tamarins avant de se faire réprimander par la propriétaire. La course reprend et c'est un petit groupe d'enfants que Jonas vient déranger en envoyant voler leur ballon le plus loin possible, ce qui lui vaut d'être poursuivi par la bande.

Filmé sur les routes et le long de la voie ferrée qui traverse le village, Jonas est un enfant solitaire et espiègle, plus décidé à s'amuser que d'aller à l'école. Son corps en mouvement et l'expressivité de son visage souvent filmé en gros plan évoquent le jeu des acteurs burlesques des débuts du cinéma. Tel le personnage de Charlot, Jonas n'en fait qu'à sa tête. Comme lui, c'est un électron libre qui échappe sans cesse aux règles de la société, produisant des accidents dont il tente de fuir la responsabilité. Quand il parvient enfin à rentrer dans le cirque afin de vendre les beignets qu'il a dérobés à son père, il est surpris par le gérant en train de regarder le spectacle à travers la toile du chapiteau. La référence au film *Le Cirque* (Charlie Chaplin, 1928) est alors clairement citée (cf. image 1).



IMAGE 1

L'ÉCONOMIE DE LA DÉBROUILLE

Dès la séquence d'ouverture, les plans d'intérieur de la maison de Jonas donnent à voir un milieu social peu privilégié. Le père prépare ses pains dans une boulangerie aux murs défraîchis à l'aide d'ustensiles qui renvoient à une production artisanale (cf. image 2). Cependant, le travail photographique sur la lumière, les couleurs contrastées, la présence en arrière-plan du foyer ainsi que la précision des gestes du boulanger confèrent à cette scène chaleur et beauté.

Dans cette famille réduite et humble, Jonas est un enfant malin qui n'a pas peur de faire preuve d'imagination pour gagner quelques sous. Mais si l'entrée du cirque ne coûte qu'un real, celui-ci est dur à trouver ! Quand Jonas part à la recherche des autres enfants pour leur vendre les quelques billes qu'il possède, il se rend compte, déçu, que celles-ci sont leur seule monnaie d'échange (cf. image 3).



IMAGE 2



IMAGE 3

LE CIRQUE, UNE TRADITION CULTURELLE RÉGIONALE

Sonhos ancre son récit dans la région de Bahia dans le Nordeste du Brésil. Loin du développement économique qui anime le sud du pays et les grandes agglomérations, l'intérieur de cette région est marqué par une histoire difficile : l'exploitation des populations par les grands propriétaires terriens y est historique et les habitants majoritairement pauvres sont forcés de migrer vers la côte et les grandes villes.

C'est ce territoire immense que choisirent les réalisateurs du Cinema Novo (Nouvelle Vague brésilienne) dans les années 1960 pour « montrer le vrai visage du Brésil » loin des clichés des plages paradisiaques et de la société du tourisme et de la consommation.

Mais si cette région peine à se développer économiquement, elle est le riche foyer d'une culture populaire et artistique : le forro qui chante la douleur de cette terre aride, la littérature de cordel (auto-édition de poésie), les nombreux carnivals et bien sûr les théâtres et cirques itinérants. Dès la première moitié du XX^e siècle, ces troupes de comédiens et circassiens suivaient les voies de chemins de fer de la région.

Ce n'est donc pas par hasard que, dans *Sonhos*, le cirque s'installe au bord de ces voies que Jonas longera et franchira à plusieurs reprises à l'aide de sa bicyclette (cf. image 4). Annoncé par les hauts parleurs en hors-champ et cadré dans de très beaux plans nocturnes, le chapiteau jaune devient le cœur battant du village, le lieu de rassemblement pour les enfants et celui de toutes les expériences pour le jeune protagoniste.



IMAGE 4

PISTES PÉDAGOGIQUES

- Où se déroule le film ? Décrivez le lieu d'habitation de Jonas (couleur, lumière, éléments de décor).
- Quelles impressions vous donne-t-il ?
- Que cherche Jonas dans la boîte en fer de son père ?
- Quel est le métier de son père ?
- Que fait Jonas au lieu d'aller à l'école ?
- Pourquoi tape-t-il dans le ballon des autres enfants ?
- Quel est l'instrument qui compose la bande musicale du film ? Quel rythme apporte-t-il au récit ?
- Décrivez la rencontre avec la jeune fille. Comment sait-on qu'elle plaît à Jonas ?
- Les différents personnages parlent peu. Comment comprend-on ce qu'ils expriment ?
- Que va faire Jonas pour rentrer dans le cirque ?
- Pourquoi finit-il dans la boîte du magicien ? Que s'y passe-t-il ? Décrivez cette séquence (action, son, jeu du personnage).
- À votre avis, pourquoi le jeune garçon vit-il cette étrange expérience ?
- À la fin du film, Jonas part aider son père à vendre des pains. Que pensez-vous de la résolution de cette histoire ?

POUR ALLER PLUS LOIN

- *Le Cirque*, Charlie Chaplin (1928).
- *Jonas et le cirque sans chapiteau*, Paula Gomes (2015, en compétition documentaire Cinelatino, Rencontres de Toulouse 2016).
- *Central do Brasil*, Walter Salles (1998).
- *Où est la maison de mon ami ?* Abbas Kiarostami (1987).



Argentine



sans parole



11'58



2012

SYNOPSIS

Des magazines anciens dansent doucement dans le vent. Une caméra super-8 rampe sur une table en bois où dentelles et vieux duvets miment la marée. Soudain, une souris, puis deux, quatre, dix... Très vite, toute une civilisation émerge.

LE CHOC DE DEUX MONDES

L'ancienne et la nouvelle civilisation sont en tous points antagonistes et la seconde détruit la première, inexorablement. Aux objets bigarrés de formes, matières et couleurs variées, évoquant des savoir-faire manuels et artisanaux, s'oppose l'uniformité des objets technologiques standardisés (cf. image 1). Les « anciens » sont jetés au rebut dans le cadre d'une élimination massive orchestrée par les « modernes ». À la musique lente, chaleureuse et mélancolique issue des instruments à cordes s'oppose des thèmes musicaux synthétiques rapides, dont le rythme va crescendo. La douceur de vivre et l'immobilité d'un temps qui semble éternel sont supplantées par le mouvement et la vitesse d'un développement exponentiel que rien ne semble pouvoir arrêter. Ce monde, bien qu'entièrement recréé, ouvre à de nombreuses interprétations en lien avec le monde réel, présent et passé. Évocation du présent par l'urbanisation galopante, l'industrialisation et la pollution qui dévastent la nature, sont annoncées dès le début par l'ombre portée des immeubles sur les perroquets. Le capitalisme s'impose de manière totalitaire, ne laissant aucune alternative possible. Et, évocation du passé par l'arrivée depuis la mer de cette souris et la destruction d'un monde originel qui s'ensuit : cela aurait-il à voir avec le bateau de Christophe Colomb et la Conquista ?



IMAGE 1

UNE HISTOIRE D'AMOUR

Sous ses allures animales, le personnage terrien est en fait une caméra super 8. Ce témoin vigilant assiste à l'arrivée de la première souris, puis tente de comprendre ce que fait le groupe de souris, avant d'être chassé. La statue de bronze, qui apparaît parfois dans les flots, a tout l'air quant à elle d'une déesse de la mer. Lorsque, curieuse, elle s'approche de ce nouveau monde comme pour le questionner, la réponse qui lui est faite est en forme de bouche d'évacuation des déchets. La ville semble vouloir faire reculer la mer toujours plus, malgré les coups de semonce lancés par cette dernière, traduits au son par des coups de gongs. S'ensuivent de brefs moments de silence, ébranlements passagers, avant que l'action ne reprenne son rythme effréné. La déesse, en tombant dans la mer, en déclenche la colère ; la nature reprend ses droits, engloutit la ville et l'orgueil de cette civilisation dans le cataclysme final. Les images à la toute fin du générique ouvrent à l'espoir d'une renaissance possible. La caméra et la déesse s'aiment ; d'abord à distance, elles sont ensuite réunies lorsqu'elles sont faites prisonnières. Cela donne lieu à un beau geste d'amour de la déesse qui sauve la vie de la caméra, avant de se libérer à son tour dans sa chute finale et probablement fatale (cf. image 2). À travers l'histoire d'amour de ces deux personnages, le cinéma apparaît comme un symbole de résistance, qui se place du côté des forces de la nature.



IMAGE 2

ANIMER, C'EST DONNER VIE À CE QUI EST INANIMÉ

Comment cette magie du cinéma d'animation opère-t-elle ? La technique ici employée est la pixilation : les personnes ou objets réels sont filmés image par image (voir encadré p.22). Mais cela ne suffit pas à créer un monde auquel on croit ; comment réussir à faire en sorte que le spectateur, conscient de regarder un clavier, voit pourtant bel et bien apparaître un building ? Plongées ou contre-plongées, travellings ascendants ou descendants volontairement interminables donnent l'illusion de hauteur. Les plans fixes avec des mouvements de clavier et de motifs graphiques répétitifs dans le cadre donnent l'illusion de prolifération. Le travail du décor sur plusieurs plans et la profondeur de champ donnent l'illusion de saturation. La lumière joue également un rôle primordial pour fabriquer l'espace en donnant du relief au décor.



IMAGE 3

PISTES PÉDAGOGIQUES

- Quels objets avez-vous reconnus ? Qu'est-ce qu'ils représentent ? Qui sont les deux personnages principaux ? Que se passe-t-il à la fin ?
 - Détournements - Détournement de mots : inventer des néologismes en s'inspirant du titre (tecla = touche en espagnol, polis = ville) - Détournements d'objets : fabriquer un personnage et/ou un monde à partir d'objets en prenant soin de faire des liens entre leur matière, leur forme et les caractéristiques du personnage et/ou du monde inventés.
 - Jeux d'échelle - Donner l'illusion qu'un objet ou une personne est très grand ou très petit en jouant sur les effets d'échelle (collage, photos avec différents plans, dessins...)
- Inspirations : *L'homme qui rétrécit* de Jack Arnold (1957) et *Arrietty, le petit monde des chapardeurs* de Hiromasa Yonebayashi (2018)

POUR ALLER PLUS LOIN

- *Chatarra* de Walter Tournier (Uruguay, 2015, 5') <https://vimeo.com/148788109>
- Former des groupes dans la classe, demander à chacun de trouver un lien thématique et/ou formel entre les différents films de la programmation et de proposer un nouveau titre à ce programme de courts-métrages.



📍 Argentine
Hongrie

💬 vo ou sans
parole

🕒 4'02

📅 2017

SYNOPSIS

Les Hommes ont toujours recherché le paradis. Et si, au lieu de le trouver sur terre, il résidait en nous et dans l'harmonie avec la nature ?

MUSIQUE ET IMAGE : LE CLIP MUSICAL

Plusieurs éléments dans le film permettent d'établir la relation qui existe entre les images et la musique. Le film s'ouvre sur un lever de soleil, un jour commence et accompagne l'ouverture de la chanson - *Oreru* de Tonolec, chanté en Guaraní. De la même manière, la chanson se termine sur un coucher de soleil. À plusieurs moments, les séquences musicales de la chanson peuvent être mises en relation avec des séquences narratives du film : une attention particulière est portée aux transitions entre les couplets chantés et les interludes musicaux. Le rythme de la musique devient visuel, et les images amènent une narration à la chanson. L'animation vient développer un imaginaire visuel fort autour de la musique et de la chanson, que nous ne comprenons pas et qui est volontairement non sous-titrée. C'est une des caractéristiques des clips musicaux qui sont certainement les objets audiovisuels parmi les plus accessibles au public. Si beaucoup sont de simples mises en scènes des artistes musicaux, il n'est pas rare que des clips d'auteur soient considérés comme de réels objets de cinéma (voir « pour aller plus loin » p.18).

L'EXPÉRIENCE DU SURNATUREL

Dans *Tierra sin mal*, la nature paraît forte, luxuriante, vivante, voire surnaturelle. Les choix esthétiques d'animation nous amènent dans un univers naturel qui devient au fur et à mesure surnaturel. Les couleurs et la diversité des matières employées renforcent cet effet, grâce à des transformations et transitions qui se réalisent souvent autour d'un élément : la plume, l'herbe, l'eau, etc. On note par exemple l'insertion d'éléments physiques réels dans les matières utilisées pour l'animation : le pied en carton découpé dans le sable ou encore le sang qui coule sur la cheville (cf. images 1 et 2).



IMAGE 1



IMAGE 2

Les jeux répétés entre flous et netteté sont aussi très utilisés. Ils nous font voyager du milieu terrestre au milieu aquatique, nous font aussi bien percevoir l'épaisseur de la jungle que le soleil lointain a du mal à percer. À plusieurs reprises, les couleurs sont électriques (celles du crocodile en particulier), le cours d'eau y est pailleté. La peau du personnage humain clignote et change de texture avant même sa métamorphose.

Trois gros plans sur les yeux de ce personnage humain posent un point de vue et rythment le récit pour illustrer chacune de ses transformations : d'abord le maquillage rouge qui apparaît sur ses yeux, tiré de la symbolique Guarani, puis la métamorphose en félin et enfin les yeux qui se ferment. La frontière entre nature et culture se brouille. Les changements qu'il vit l'incluent à chaque fois un peu plus dans ce monde surnaturel, voire le lui font vivre.



LA TERRE SANS MAL : UN MYTHE TUPI-GUARANI

Le clip nous plonge dans un monde hors du commun dans lequel les habitants vivent en harmonie avec la nature – quasi cosmique. Même l'inquiétant (le serpent et sa piqure) ne s'associe pas à la peur ou à la mort. Il est plutôt l'origine d'une incroyable évolution qui amène le personnage humain à ne plus être observateur de cet univers mais à en faire partie. Le clip tire cet imaginaire du mythe de la « Terre sans mal », mythe du paradis sur terre ou du pays de cocagne chez les indiens Guarani. Cette terre serait accessible en traversant la mer. La chanson est en guarani, langue des peuples amérindiens qui habitent les régions amazoniennes du nord de l'Argentine, du Paraguay et du Brésil. Même si la réalisatrice a choisi de ne pas traduire son film, les paroles sont disponibles sur internet. La musique est composée par un duo actuel argentin qui s'appelle Tonolec, la chanson s'appelle «Oreru» et est tirée de l'album *Cantos de la Tierra sin Mal*, sorti en 2014.

En espagnol

*Padre nuestro, enseñamos el canto del viento
Opygua, enseñamos la sabiduría de la selva
Para cruzar el mar, hacia la tierra sin mal
Bailemos, todos juntos
Cantemos, todos juntos
Caminemos hacia la tierra sin mal*

En français

*Père, apprends-nous le chant du vent,
Opygua, apprends-nous la sagesse de la jungle
Pour traverser la mer jusqu'à la Terre sans mal,
Dansons tous ensemble,
Chantons tous ensemble,
Marchons jusqu'à la Terre sans mal*

PISTES PÉDAGOGIQUES

- Découpez les séquences narratives visuelles et musicales et mettez-les en relation. Écoutez la chanson sans la vidéo et questionnez les enfants sur l'imaginaire qui leur vient à l'esprit à l'écoute.
- Que peut-on dire de la relation entre la musique et l'image dans ce film ? Une question qui peut se décliner en deux questions : qu'apporte la musique aux images ? qu'apportent les images à la musique ? Est-ce un problème que les paroles de la chanson ne soient pas sous-titrées ?
- Avez-vous déjà vu des films construits autour d'une chanson ? Comme appelle-t-on ce genre de films ? Quelles différences trouvez-vous avec ceux que l'on voit plus souvent à la télévision ?
- Qu'est-ce que ce monde vous évoque ? Comment est-il constitué ? Les couleurs, les textures, les jeux de flou, de netteté et de lumière : quelles impressions cela donne-t-il sur ce monde ?
- Quel point de vue adopte-t-on ? Quelle est la relation de cet humain à tout cela ? Que voit-il ? Qu'imagine-t-il ? Que vit-il ?

POUR ALLER PLUS LOIN

- Les Amérindiens Guarani et la mythologie de la «Terre sans mal» (cf. La bande-dessinée *Terre sans mal* de Lepage et Sibran : <https://fr.calameo.com/read/00099042175045fb3b533>)
- Autre film de la réalisatrice avec importance de la musique, *Alegria* : <https://www.youtube.com/watch?v=uXBj2SQUvfg>
- Cinéma et clip musicaux :
Michel Gondry : *Protection* de Massive Attack : <https://www.youtube.com/watch?v=Epg08ixX6Wo>
Spike Jonze : *Today's your day* de Fat Lip, tiré du long-métrage de skate *Yeah Right !* (2003) <https://www.youtube.com/watch?v=LK4rsGYDVrs>
Interstella 5555 de Kazuhisa Takenouchi, long-métrage clip pour l'album *Discovery* de Daft Punk https://youtu.be/bzZdcaBf_rc



SYNOPSIS

Dans un monde dirigé et chronométré par la lumière, un travailleur dans une usine de lampes élabore un plan qui pourrait changer le cours des choses.

GENÈSE DU FILM : AMBIANCE ET MUSIQUE

La musique du film est issue du tango instrumental *Lluvia de estrellas* («Pluie d'étoiles») composé par Osmar Maderna en 1948. Juan Pablo Zaramella connaît cette chanson depuis son enfance grâce à ses grands-parents qui l'écoutaient souvent. Adulte, il l'avait à l'esprit comme musique pour rythmer un film et s'en est servi comme source d'inspiration. Le tango est très répandu en Argentine d'où vient le réalisateur. Il est né à la toute fin du XIX^e et se dansait à l'origine dans les rues des quartiers populaires de Buenos Aires. L'ambiance du film (la musique, la rue, l'architecture art déco, les ombres sur les pavés) et le style du personnage avec son costume, sa moustache et son «marcel» rappellent l'esthétique du « ciné négro ».

LA THÉMATIQUE DU TRAVAIL

Le personnage se lève, s'habille et part au travail directement sans prendre le temps de prendre une douche ou un petit-déjeuner. De même, lorsqu'il rentre du travail. Il recommence sa journée du lendemain de manière identique. Nous sommes dans une situation d'aliénation totale, cet homme vit pour travailler. À plus grande échelle, l'ensemble des habitants de la ville semble se diriger vers cet unique but. Ils donnent tous l'impression de glisser sur le sol comme sur le tapis roulant d'un métro. Les gestes sont répétés et accélérés donnant un aspect robotique aux personnages. La technique de la pixilation (voir encadré p.22), renforce cette impression. Si on regarde plus attentivement la scène d'entrée dans la fabrique d'ampoules, on remarque un plan filmé en contre-plongée (cf. image 1). Les ouvriers en groupe, minuscules et fourmillant, entrent à la chaîne dans l'usine comme s'il s'agissait d'une force de travail sans individualité, d'un troupeau formaté pour exécuter leurs tâches.



IMAGE 1

En arrivant au bureau, tout le monde revêt une blouse, un bleu de travail, avant de se mettre à l'œuvre. Les hommes créent des ampoules avec leur bouche, les femmes les allument avec leurs yeux. La sollicitation du corps pour travailler est la définition même de la valeur travail d'un ouvrier. Il s'agit d'une activité manuelle, physique et mécanique - ici poussée à son paroxysme. Le plan d'ensemble des différents étages de l'immeuble - qui ressemble étrangement au jeu des 7 différences - (image 2), accentue la sensation de fragmentation et de répétition. Il n'y a pas d'interaction entre les personnages, ni même de sympathie dans leurs gestes et regards. Les rapports humains se réduisent à une communication fonctionnelle.

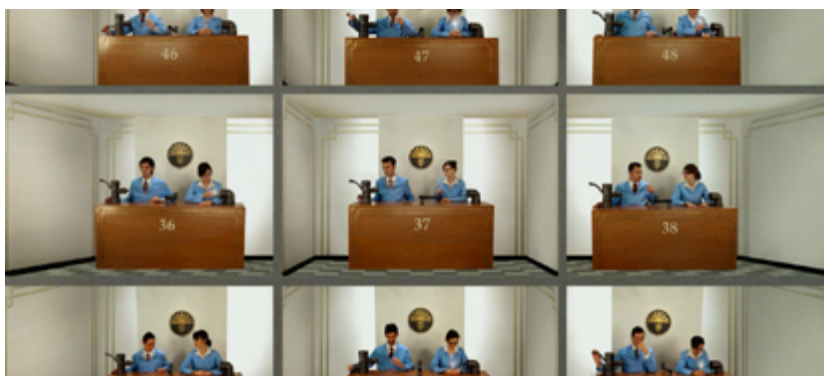


IMAGE 2

FOCUS SUR LA LUMIÈRE

La lumière est un véritable personnage de l'histoire. Elle contrôle et rythme la vie des personnages. Cette lumière est comme une force magnétique qui attire la population au travail. Cela questionne la notion de temps dans une société productiviste (« le temps, c'est de l'argent »). Dès les premières secondes, on observe l'importance de la lumière dans le rythme du film avec notamment un gros plan sur une horloge solaire (c. image 3) ou encore le symbole du soleil que l'on retrouve à de nombreuses reprises - porte de l'usine, bureau des ouvriers etc. (cf. image 4). La lumière est partout, s'immisce partout - comme un œil vigilant s'assurant que tout le monde est bien à son poste. C'est finalement par la réappropriation de la lumière artificielle, avec la fabrication d'une ampoule géante, que le personnage se libère. Le tournage du court-métrage a duré deux ans et demi car l'équipe était soumise aux aléas du soleil et du climat qui variaient d'un jour sur l'autre et changeaient la luminosité des scènes et des ombres portées.



IMAGE 3



IMAGE 4

PISTES PÉDAGOGIQUES

- Activité préparatoire à la projection : faire écouter en classe la bande-son du film et demander aux élèves quelles images leur viennent à l'esprit à partir de la musique. <https://www.youtube.com/watch?v=2bFjA8DgeSo>
- Puis comparer après la projection avec le décor du film et les personnages réels.
- Quelle est la journée type du personnage ? Comment se déplace-t-il ? Quelle impression cela donne-t-il ?
- Quel est le travail du personnage ? Comment s'habille-t-il à l'usine ? Comment fabrique-t-on les ampoules ? Avec qui travaille-t-il ? Décrivez les interactions entre les personnages et l'expression de leur visage.
- Qu'est-ce qui distingue le protagoniste des autres personnages ? Quel est son projet ? Où cache-t-il son plan ? Comment y parvient-il ? Selon vous, pourquoi fait-il ça ?
- Qu'est-ce qui rythme la vie des personnages dans le film ?

POUR ALLER PLUS LOIN

- Littérature :

Le Meilleur des mondes de Aldous Huxley (1932)

Ravage de René Barjavel (1943)

1984 de Georges Orwell (1949)

Fahrenheit 451 de Ray Bradbury (1953)

- Cinéma :

Les temps modernes de Charlie Chaplin (1936)

Metropolis de Fritz Lang (1927)

Brazil de Terry Gilliam (1985)

Blade Runner de Ridley Scott (1983)

Bienvenue à Gattaca de Andrew Niccol (1997)

- Site web et filmographie de Juan Pablo Zaramella : <https://www.zaramella.com.ar/>

EXPLORATION D'UNE TECHNIQUE : LE STOP MOTION ET LA PIXILATION

La technique utilisée dans *Luminaris* comme dans *Teclopolis* est bien particulière. Acteurs et objets sont filmés image par image. Pour faire cela, la caméra prend une succession de photos des comédiens (ou des objets) alors qu'ils sont immobiles puis les assemblent (cf : flipbook). Entre chaque prise, ils se déplacent un petit peu. Lors de l'assemblage, cela donne l'illusion du mouvement. C'est un effet spécial : les personnages volent, glissent sans bouger les jambes, des objets ou des personnages apparaissent subitement et bougent, des déplacements impossibles dans la réalité...

Prolongation : C'est James Stuart Blackton, qui le premier explore une technique voisine de la pixilation, avec *The Haunted Hotel* (1906), où l'on voit sur une table la préparation d'un petit déjeuner, sans aucune intervention humaine : le couteau découpe lui-même les tartines, le café se verse tout seul, et le lait qui déborde de la tasse apporte avec lui un petit pantin...
<https://www.youtube.com/watch?v=mHi5TahA8Qk>

Amusez-vous en classe à expérimenter le stop motion avec vos élèves, un simple appareil photo suffit !

association rencontres cinémas amérique latine de toulouse

Ce programme de courts-métrages est conçu par l'Association des Rencontres des Cinémas d'Amérique latine de Toulouse, qui organise chaque année le festival Cinélatino, Rencontres de Toulouse. "Les Rencontres ont été créées par un collectif d'associations de solidarité avec l'Amérique Latine [...]. La prise de conscience du danger que courent les cinémas latino-américains, née de contacts directs, a orienté la question de la solidarité en termes généraux vers une "solidarité cinématographique". En 1991, le collectif décide de créer un organisme s'occupant spécifiquement du cinéma, l'ARCALT - Association des Rencontres Cinémas d'Amérique Latine de Toulouse - son objectif étant d'aider et de défendre les cinémas d'Amérique latine : mieux les faire connaître, diffuser et distribuer en France" L'ARCALT est une association loi 1901. (extrait de "Films latino-américains, festivals français" d'Amanda Rueda in Caravelle n°83, p 98-99, Toulouse 2004). L'association organise depuis 1989 les Rencontres Cinémas d'Amérique Latine de Toulouse afin que se nouent des liens entre les créateurs latinoaméricains invités, les publics, les professionnels et les médias. Les Rencontres sont devenues un lieu de débats, d'échanges et de découvertes. Elle publie depuis 1992 la revue Cinémas d'Amérique Latine, l'unique revue au monde consacrée aux cinématographies latino-américaines. En 2002, elle crée avec le Festival de San Sebastián, Cinéma en Construction, initiative qui vient en aide aux films latino-américains en difficulté à l'étape de la post-production. Depuis 2005, l'ARCALT organise aussi Cinéma en Développement, un espace de mise en réseau des professionnels européens et latino-américains. Enfin, depuis 2016, l'association distribue un programme de courts-métrages à l'intention du jeune public : *Petites Histoires d'Amérique Latine*.

Contacts

Actions éducatives & scolaires - Laura Woittiez - laura.woittiez@cinelatino.fr
Programme distribué par l'ARCALT - Elen Gallien - elen.gallien@cinelatino.fr

ARCALT

11-13 grande rue Saint-Nicolas 31300 Toulouse
tel / 05 61 32 98 83