

PETITES HISTOIRES D'AMÉRIQUE LATINE 5

cinélatino
rencontres de Toulouse

RÉALISÉ PAR L'ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE DE CINÉLATINO,
RENCONTRES DE TOULOUSE, AVEC LE SOUTIEN DE L'INSPECTION
ACADÉMIQUE DE LA HAUTE-GARONNE

ARCALT



ÉDITO

Petites histoires d'Amérique latine 5, c'est cinq courts-métrages pour poursuivre l'exploration du continent, du Mexique à l'Argentine en passant par le Pérou et la Colombie.

Cinq récits différents portés par la peinture, l'animation en volume, le stop-motion ou encore le film documentaire. C'est un voyage immersif au vent révolutionnaire qui nous emmène sur la lune, sur un terrain de sport, qu'il soit goudronné ou matelassé, et le long des affluents de l'Amazone. Un programme diversifié qui nous rappelle la beauté de notre Terre et l'importance de l'art comme force libératrice.

SOMMAIRE

3 Préparer une séance de cinéma avec ses élèves

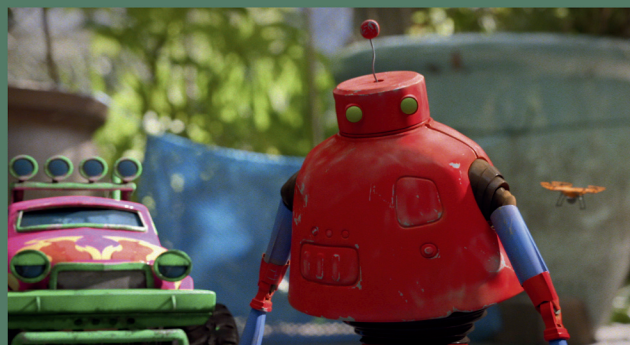
5
CASCARITA de Jim Barrera
Mexique, 2019, 4', sans paroles

12
RAMÓN de Natalia Bernal Castillo
Colombie / Mexique, 2020, 7'10, VOSTFR

18
Y ASI APARECIERON LOS RIOS de Miguel Araoz Cartagena - Pérou, 2019, 3'16, VOSTFR

24
AILÍN EN LA LUNA de Claudia Ruiz
Argentine, 2018, 5', VOSTFR

30
EL TROMPETISTA de Raúl Robín Morales Reyes - Mexique, 2014, 10', sans paroles



PRÉPARER 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 et à entamer un prolongement artistique. 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 (cf. fiche jeu). 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 ?).



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 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'interprétations. 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.

CASCARITA

DE JIM BARRERA



Quand des jouets s'animent pour une partie de football, lequel aura le plus de batterie pour gagner ? Ce n'est peut-être pas celui que l'on croit...

Mexique, 2019, 4'10, animation, sans paroles

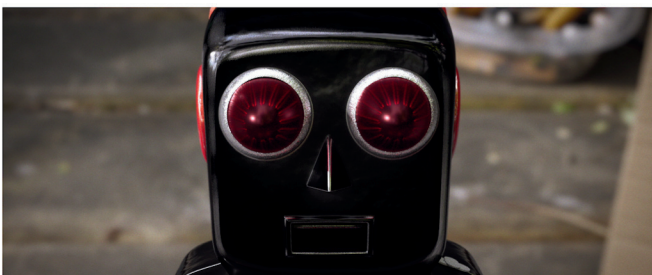
HISTOIRE DE JOUER

Cascarita est un court-métrage d'animation réalisé en 3D. Le scénario se résume à un match de football où certains personnages ont des avantages qui deviennent des limites, puisque l'histoire se termine par un rebondissement inattendu. Mais aussi et surtout, *Cascarita*, c'est histoire de jouer : des jouets qui s'adonnent à un jeu.

En effet, le film donne vie à des jouets qui deviennent personnages. Chacun est différent et possède un système d'autonomie propre à une époque et un progrès technologique.

On retrouve tout d'abord le robot qui est un jouet à remontée mécanique (photogramme 1), le premier système de mise en mouvement d'un objet. Nous avons ensuite la radio qui fonctionne grâce à l'énergie électrique (photogramme 2). Puis, le robot à piles (photogramme 3) et enfin deux jouets plus récents, sur batterie: la voiture et le drone (photogrammes 4 & 5).

PHOTOGRAMME 1



PHOTOGRAMME 2



PHOTOGRAMME 3



PHOTOGRAMME 4



PHOTOGRAMME 5



CASCARITA

On comprend vite que ces personnages sont en train de faire une partie de football. C'est au tour des jouets de s'amuser et cette animation d'objets de notre enfance n'est d'ailleurs pas sans rappeler *Toy story* des studios Pixar et Disney.

Le loisir est central: dès le début, nous entrons dans le film par l'univers du jeu avec la typographie du titre qui évoque les pixels des premiers jeux vidéo tel que *Space Invaders*.

PHOTOGRAMME 6



ANNEXE 1: PERSONNAGE DU JEU VIDÉO
SPACE INVADERS



L'amusement n'est d'ailleurs pas à l'œuvre uniquement pour les personnages du film car *Cascarita* est un court-métrage humoristique qui divertit aussi ses spectateur.ices. Destiné à un public de tous âges, petit·es et grand·es ne sont sûrement pas insensibles à la légèreté du ton et l'ambiance guillerette qui se dégage. Le film fait écho à nos propres souvenirs puisque tout enfant joue et que tout adulte a déjà joué.

Le divertissement passe donc par le choix des personnages mais pas uniquement. Leurs actions créent aussi un comique de situation. C'est le cas avec le robot noir quand il intègre la partie de football. Limité par son fonctionnement mécanique, son coup porté à la balle est quasiment nul. Pourtant, alors qu'il s'élanche dans la partie, une musique classique vient rendre sa contribution épique. Cela crée un décalage avec l'image et tourne en ridicule ses tentatives vaines. La première fois, il fait à peine quelques pas avant de s'arrêter, sa clé ayant besoin d'être tournée pour continuer d'avancer (photogramme 7). Puis, il s'arrête à nouveau après avoir bougé le ballon de quelques centimètres uniquement (photogramme 8). Il se fait alors bousculer et sort de la partie.

PHOTOGRAMME 7



PHOTOGRAMME 8





CASCARITA

VERS LES ÉNERGIES RENOUVELABLES

Sous l'apparence simpliste de ce scénario se cache pourtant un message environnemental. À travers les jouets choisis pour s'affronter lors d'un match, ce sont les énergies dont nous disposons et l'usage que l'on en fait que le réalisateur questionne.

En effet, *Cascarita* met clairement en opposition énergies renouvelables et énergies fossiles.

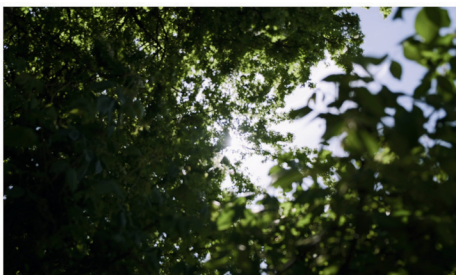
Le film s'ouvre sur une contre plongée d'une vue du soleil sous des branches d'arbres (photogramme 9). Puis, le second plan donne à voir un moulin à vent en mouvement (photogramme 10). Nous ne comprendrons que plus tard l'importance de ce moulin qui sera employé par le robot noir pour avancer. Ces deux images sont tout de suite contrastées par le travelling latéral montrant d'abord la multiprise et le câble de la radio qui y est branché puis la boîte remplie de piles usagées (photogramme 11).

Cet antagonisme passe également par la bande sonore qui nous laisse entendre le bruit du vent qui s'engouffre dans les feuilles des arbres ainsi que le moulin qui tourne avant que les commentaires radiophoniques ne s'intensifient et se superposent aux bruitages technologiques des jouets.

PHOTOGRAMME 9

PHOTOGRAMME 10

PHOTOGRAMME 11



La chute de l'histoire et la prise de position en faveur des énergies renouvelables passe essentiellement par l'évolution du robot noir qui va se bricoler un système lui permettant d'être autonome.

Au départ, il est limité par son fonctionnement, dépendant de la radio qui doit l'activer manuellement. Ses actions sont minimes et on perçoit vite son désavantage par rapport aux autres jouets. Les bruitages qui leur sont associés les opposent également: d'un côté des sons mécaniques pour le robot plus désuet et d'un autre côté des sons électroniques pour la voiture, le drone et le robot rouge, plus modernes. Ils ne sont d'ailleurs jamais rassemblés visuellement dans le même espace, le robot noir est toujours montré dans des plans à part dans un quasi champ contre champ.

Cependant, ces autres jouets dont l'énergie commence à faiblir vont s'éteindre un à un, laissant un terrain inanimé. Le drone et la voiture n'ont plus de batterie et la radio se débranche en voulant venir en aide au robot rouge dont les piles sont déchargées (photogrammes 12, 13 & 14). Celui-ci est le dernier à tenir bon et ses yeux se ferment sur la vision d'ensemble du terrain après avoir observé chacun de ses partenaires au sol.

CASCARITA

PHOTOGRAMME 12



PHOTOGRAMME 13



PHOTOGRAMME 14



PHOTOGRAMME 15



Pendant ce temps, nous voyons le robot mécanique bricoler en arrière plan : il récupère un ruban en plastique (photogramme 16), puis un bâton qui s'avère être le manche du moulin à vent. Et alors qu'il se retrouve seul participant encore actif dans la partie, nous le retrouvons transformé : le moulin à vent lui sert de générateur et active une manivelle (photogramme 17) qui tourne sa remontée mécanique en continu (photogramme 18). Il peut ainsi terminer la partie et marquer un but (photogramme 19).

PHOTOGRAMME 16



PHOTOGRAMME 17



PHOTOGRAMME 18



PHOTOGRAMME 19



CASCARITA

Comme expliqué dans la note d'intention par l'équipe du film: "le message essaie d'être clair et concis, les énergies renouvelables sont plus fructueuses et plus productives à long terme".

Dans le générique de fin, nous voyons d'ailleurs les personnages s'équiper ensemble de panneaux solaires et poser fièrement avec leur nouveaux attributs (photogramme 20).

PHOTOGRAMME 20



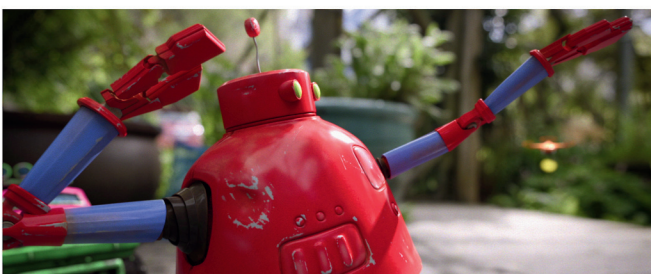
TERRAIN DE FOOT OU COUR DE RÉCRÉ ?

Pour finir, Cascarita est un court-métrage qui parle également de notre rapport au sport. Il met en avant l'esprit d'équipe et la collaboration. Le robot noir ne fonctionne au début que grâce à la radio qui l'active constamment. Malgré l'affrontement de départ et le laisser pour compte de ce robot, tous les personnages finissent par s'équiper ensemble de panneaux solaires et forment une seule et même équipe qui avance grâce aux énergies renouvelables. C'est le robot noir qui les accompagne vers cette transition, sans aucune rancune.

Le fait qu'il triomphe à la fin de la partie nous montre également que la vitesse n'est pas le seul paramètre à prendre en compte pour réussir, il faut également et surtout de l'endurance.

Le film reprend d'ailleurs tous les codes du reportage sportif: la caméra en gros plan sur les jeux de jambes, les paroles endiablées d'un commentateur à la radio ou encore le "dab" du robot rouge en référence à certains sportifs qui font ce mouvement emprunté à la culture hip-hop pour célébrer leurs victoires (photogramme 21 et annexe 2).

PHOTOGRAMME 21



ANNEXE 2 : SPORTIF QUI FAIT LE DAB





CASCARITA

Enfin, le sport qu'ils pratiquent n'est pas anodin. Le foot est très populaire en Amérique Latine et représente même une industrie fructueuse. En effet, plusieurs pays possèdent un palmarès impressionnant: 5 coupes du monde gagnées pour le Brésil, 3 pour l'Argentine qui compte dans son équipe le joueur le plus titré du monde, Lionel Messi, avec 8 ballons d'or, et 2 pour l'Uruguay.

Cependant, ici, le foot est ramené à sa condition première, celui d'un loisir pouvant être pratiqué par tous.tes et qui a connu ses débuts dans la rue. Paradoxalement, le foot reste un sport accessible, universel et pratiqué souvent dans les cours de récréation. Le titre du film, "cascarita", signifie d'ailleurs "petit match improvisé" dans le langage populaire mexicain. Le film présente le terrain de foot comme un espace social neutre dans lequel tout le monde peut jouer. Les personnages ne sont d'ailleurs pas genrés puisque ce sont des jouets.

Plongé·es dans cette ambiance digne d'un grand match, le film nous rappelle donc que, malgré tout, le foot n'est rien de plus qu'un jeu.



CASCARITA



QUESTIONS POUR LA MÉDIATION

- Comment l'animation est-elle réalisée?
- Quels sont les personnages que l'on voit? Que font-ils?
- Quelle est l'histoire qui nous est racontée?
- Qui gagne à la fin?
- Que fabrique le robot noir? Pourquoi faire?
- Quels sons entendez-vous?
- Quelles voix entendez-vous? D'où viennent-elles? Que disent-elles? Qui les prononce?
- Que ressentez-vous en regardant ce film ?
- Avez-vous des jouets similaires chez vous? Comment fonctionnent-ils?
- Aimez-vous jouer au foot? Pourquoi?



PISTES PÉDAGOGIQUES

- Activités proposées par les élèves de Khâgne du lycée Saint-Sernin dans le cadre du festival Cinélatino 2021 autour de Cascarita (fabrication de moulin à vent) : <https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn%3Aaaid%3Aascds%3AUS%3A947ca27c-2d72-4c52-b6db-d5de503944e6>
- Démonter des jouets pour voir comment ils fonctionnent et comparer les énergies utilisées.
- Récupérer des vieux jouets et faire un film en stop-motion.
- Fabriquer des voitures solaires ou autres objets fonctionnant grâce à une énergie renouvelable.

ALLER PLUS LOIN

- *Toy story* des studios Pixar et Disney.
- Le court-métrage *Teclopolis*, de Juan Javier Salazar et Javier Mrad, fait en stop-motion à partir de vieux objets pour dénoncer la surconsommation et questionner les limites de la technologie : https://www.youtube.com/watch?v=m4YPDh8_Myw
- Un article du *Monde Diplomatique* sur la place du foot en Amérique latine : <https://www.monde-diplomatique.fr/mav/39/FEBBRO/55377>
- Un court-métrage sur l'occupation de l'espace dans la cour de récréation en fonction de son genre : *Espace* d'Eléonor Gilbert : <https://www.youtube.com/watch?v=g9CwslnzqL4>

RAMÓN

DE NATALIA BERNAL CASTILLO



Après des mois d'entraînements, c'est l'heure de participer au championnat national. Cette compétition sera l'occasion de découvrir ce qui se cache derrière chaque rencontre, peu importe la victoire ou la défaite.

Colombie / Mexique, 2020, 7'10, VOSTFR

Lors d'une visite au Mexique, la réalisatrice colombienne Natalia Bernal Castillo s'est prise de passion pour un club de kick-boxing et tout particulièrement pour Ramón, un garçon de 8 ans. Elle a réalisé son court métrage autour de cet enfant très attachant qui, après des mois d'entraînements, va participer pour la première fois au championnat national. Cette compétition sera l'occasion pour lui de découvrir ce qui se cache derrière chaque combat. Qu'importe la victoire ou la défaite.

UN FILM À HAUTEUR D'ENFANT

Le film s'ouvre sur le duo mère/fils. Dans cette toute première scène, la mère de Ramón l'apprête et lui prodigue tous ses soins pour réaliser la coiffure qu'il a choisie car, dit-il « elle résiste » au combat. On est tout de suite sous le charme de cet enfant. Dès la scène suivante, Ramón, « affublé » de sa crête de coq, nous impressionne par sa détermination et sa maîtrise. Tout semble graviter autour de lui, un enfant certainement unique et choyé, et du kick-boxing. Dans ce petit logement, ses jouets et son équipement sportif occupent une grande place. (photogramme 1)

La réalisatrice s'adresse directement et uniquement à lui. Malgré son jeune âge, on est étonné par la force qui semble émaner de lui. Ramón est présent dans la quasi-totalité des plans car il est le point central du film mais également de cette famille qui semble très unie. Son père, également très présent dans le film, apparaît aimant, protecteur et bienveillant. Son image et celle des autres adultes apparaissent souvent tronquées, comme vues à travers les yeux de Ramón. Les liens entre les trois personnages sont empreints d'une grande tendresse. (photogramme 2)

PHOTOGRAMME 1



PHOTOGRAMME 2



RAMÓN



Quand, très tôt le matin, il quitte sa mère, c'est son regard d'enfant qui capte l'image du petit chien alors que les fils électriques rappellent le ring à l'approche du combat. (photogramme 3)

PHOTOGRAMME 3



Puis il s'installe dans la voiture avec son père, contemple la route, sans qu'aucune parole ne soit échangée. Il semble se préparer mentalement à cette première compétition qui, pour nous, peut résonner comme un rite de passage vers l'adolescence. Le ring est le lieu symbolique dans lequel les enfants vont s'affronter dans le respect des règles imposées par les adultes.

Natalia Bernal Castillo précise dans sa note d'intention : « Dans ce film court et amusant, la caméra est toujours à hauteur d'enfant. Cela nous donne vraiment leur point de vue à l'occasion d'un championnat... ». Certaines scènes ont d'ailleurs été filmées par les enfants que l'équipe a initiés au cinéma en leur confiant la caméra et en leur enseignant quelques techniques.

CINÉMA DU RÉEL VS MISE EN SCÈNE

Le film respecte les codes du sport à l'image : caméra littéralement dans le combat (par moments, on a l'impression de prendre des coups), flash des photographes, slow motion du combat... mais aussi dans le traitement du son (musique d'entraînement, musique rapide puis silence et sourdine comme si l'on était dans la tête de Ramón).

Natalia Bernal Castillo dit s'être inspirée du film *Rocky* pour donner un rythme et une musique à son documentaire. (photogrammes 4 et 5)

PHOTOGRAMME 4



PHOTOGRAMME 5



RAMÓN



Elle a tenu à ce que l'équipe de tournage se fonde dans le décor, soit la plus discrète possible et n'interfère pas dans les interactions des enfants pour saisir des moments très naturels et authentiques. Il n'y a aucune voix off mais une interview qui laisse de plus en plus de place aux enfants. Elle leur a également donné quelques occasions de prendre la caméra et a commenté ainsi sa façon de travailler : « Ce qui est incroyable avec le documentaire, c'est qu'il n'y a pas de scénario à l'avance, nous ne savions pas ce qui allait se passer... C'était super excitant et fort en adrénaline. »

C'est d'ailleurs bien ainsi que nous parvient ce documentaire, qui fait osciller le spectateur de moments tendres, sérieux, tendus avec un vrai suspens, à d'autres moments plus légers et même très amusants.

La tension présente est également soulignée par une bande son dans laquelle un long silence s'intercale au milieu de voix, musique et bruitages. Les sons créés en post-production confèrent un « caractère magique » (cf Note d'intention). Les enfants semblent ensorcelés ; ils nous renvoient au monde de la jungle et des animaux sauvages. Cela provoque un rire « jaune » entre l'amusement et la peur.

On comprend dès les premières images du film que le kick-boxing est à la fois vecteur d'intégration et de socialisation. Il permet de sortir de chez soi, de quitter son quotidien et place les protagonistes sur un même pied d'égalité. Dans le petit appartement de Ramón, on note par exemple la différence entre le matériel sportif plutôt coûteux et la grande simplicité de son lieu de vie ; appartement assez exigu dans un quartier modeste.

Au-delà des différences sociales, le sport rassemble. Arrivés au gymnase, les enfants semblent identiques, les règles sont les mêmes pour tous et les différences sont gommées. On peut cependant s'interroger sur la place du sexe féminin dans ce sport au regard de la présence d'une seule fille lors de l'entraînement. (photogramme 6)

PHOTOGRAMME 6



Quoiqu'il en soit, les enfants se fondent dans un moule donné par leur entraîneur qui veille également sur eux. Le jour du départ pour la compétition, le père de Ramón lui remet un protège-dents, cadeau de la part de l'entraîneur.

RAMÓN



Le sport donne également un sentiment d'appartenance à un club que l'on note non seulement par le logo du dragon (club de Ramón) ainsi que dans la complicité qui unit les enfants dans la concentration, l'effort mais aussi les jeux. L'un d'eux pousse un rugissement de lion, comme un cri de ralliement. Leurs expressions se changent en cris d'animaux comme pour mieux souligner le caractère à la fois juvénile et joyeux de ce regroupement mais également bestial du combat et de la compétition.

Une fois l'entraînement terminé, les enfants redeviennent des enfants. Le temps de la compétition, ils sont tour à tour coéquipiers d'un même club, adversaires, camarades de jeu au bord du ring et respectent toujours les règles communes. Ils se retrouvent dans le jeu une fois le combat terminé et semblent partager les mêmes émotions.

LES SUPERS POUVOIRS DES ENFANTS

Ce documentaire est également plein d'humour. Au moment de la post-production, des sons d'animaux ont été créés. Ils donnent un côté magique (cf note d'intention) mais renforcent également le côté très drôle et le pouvoir des enfants à se comporter si facilement comme une ménagerie en folie. Caractère universel des enfants qui peuvent basculer rapidement dans un monde imaginaire.

C'est le doudou Banana Monkey qui fait le lien entre Ramón et son papa mais aussi entre les enfants ; il soigne les maux, apaise, félicite et fait descendre la pression. C'est encore la peluche qui nous ramène à la fin du film dans l'univers des enfants fait de bruitages, de rires et de jeux sans que ceux-ci ne soient perturbés par la compétition qui continue en arrière-plan. (photogramme 7)

Le film se termine sur les jeux et la complicité de Banana Monkey (photogramme 8) qui semble se moquer de nous comme pour rappeler que Ramón avec son insouciance, son pouvoir d'imagination et sa joie reste bien un enfant. Même la défaite au combat semble complètement effacée par la victoire au panier de Ramón et Banana Monkey. D'ailleurs, victoire ou défaite quelle importance tant que l'on peut s'amuser ?

PHOTOGRAMME 7



PHOTOGRAMME 8





RAMÓN



QUESTIONS POUR LA MÉDIATION

- Quelles sont les différentes émotions qui vous ont traversés tout au long du film ?
- Avez-vous ri ? Avez-vous eu peur ? Qui a déjà ressenti de la peur lors d'une compétition ?
- Qui est le personnage principal ?
- Qui sont les autres personnages ?
- Quelles sont les relations entre ces personnages ?
- Quelles voix avez-vous entendues ?
- À qui Ramón s'adresse-t-il ?
- Ramón est-il heureux ?
- En quoi Ramón vous ressemble-t-il ou est-il différent ?
- Ses parents et son entraîneur vous paraissent-ils sévères ?
- Ramón est-il victorieux à l'issue de la compétition ? En est-il affecté ?
- Les personnages jouent-ils un rôle ? Quels éléments nous permettent de le savoir ?
- Comment appelle-t-on ce genre cinématographique ?
- À votre avis, qu'est-ce qui relève du réel et qu'est-ce qui a été inventé, ajouté ?



PISTES PÉDAGOGIQUES

- Deux activités autour de Ramón proposées par Zelda et Gabriel dans le programme des 33es Rencontres du Festival Cinélatino à Toulouse: "Donne vie à ton doudou" et "quel·le joueur·euse es-tu ? " :

https://drive.google.com/file/d/1ltqSqOWwKl7pVhh-ExiZREDTC8a_EKTm/view?usp=drive_link

- Questionnement sur les notions de « peur », « victoire », « défaite » et plus largement l'apprentissage et l'effort, le progrès.
- Les Jeux Olympiques sont une bonne occasion pour revenir sur des notions que l'on retrouve dans le film : l'essentiel ce n'est pas d'avoir vaincu mais de s'être bien battu. Référence aux paroles de Pierre de Coubertin et à la maxime du Mouvement olympique : "Le sport va chercher la peur pour la dominer, la fatigue pour en triompher, la difficulté pour la vaincre." "Chaque difficulté rencontrée doit être l'occasion d'un nouveau progrès." "L'important, c'est de participer."
- Réaliser un documentaire avec les enfants en les interviewant : parler de ses activités extra-scolaires ou de son animal totem. Voir coupler avec un atelier bruitage en ajoutant des effets et les utiliser pour faire la bande son d'un match ou d'un combat.



RAMÓN

- Travail sur le son des animaux de la jungle ou d'Amérique latine et/ou à partir des affiches de Cinélatino par exemple.
- Trouver ou créer son animal totem et créer le logo de son équipe.
- Proposer aux élèves de réaliser la fiche technique du film sur le modèle de celle proposée par Médiatarn <https://mediatarn.org/wp-content/uploads/2020/10/Fiche-Film-EC-cy2-Wpt.pdf>

● ● ● ALLER PLUS LOIN

- La lucha libre au Mexique dans *Louise et la légende du serpent à plumes*, un moyen-métrage de Hefang Wei.
- La série de films *Rocky* principalement écrite et réalisée par Sylvester Stallone.
- Des extraits de matchs/compétitions.

Y ASÍ APARECIERON LOS RIOS

MIGUEL ARAOZ CARTAGENA

Ce conte péruvien nous embarque dans une histoire poétique et vivifiante où l'animation donne vie au récit des anciens, apportant ainsi vie et couleurs aux paysages.

Animation, Pérou, 2019, 3'16, VOSTFR

“L'animation nous emmènera jusqu'à une époque sans âge durant laquelle n'existaient pas encore les rivières de l'Amazonie, et nous contera comment elles apparurent par les flèches tirées du dieu Kukama.”

PEINDRE ET DÉPEINDRE

Y asi aparecieron los rios ou “comment naquirent les rivières” est une animation, au titre explicite, qui nous transporte par delà les rivières de l'Amazonie. Elle nous ramène, au tout début, à un temps où elles n'existaient pas, et ainsi commence le voyage. Inondé de vert et de bleu, le décor nous plonge en pleine nature, une nature peinte à l'aquarelle (cf photogrammes 1 & Annexe 1). Le choix ici du matériau n'est pas anodin et renvoie directement au motif du film: l'eau. Pour rappel, l'aquarelle est une peinture à l'eau qui s'appose sur un support, tel que du papier, lui-même humide.

PHOTOGRAMME 1



ANNEXE 1



karuara.com/animations/



Y ASÍ APARECIERON LOS RIOS

Nous faisons dès lors la connaissance du créateur, le dieu Kukama. Ce dernier, à l'aide d'un arc et de flèches, creuse des sillons dans la terre dans lesquels l'eau viendra se lover (photogrammes 2 & 3). Pour ce faire, l'équipe du film a photographié un homme tirant avec un arc traditionnel afin d'obtenir une représentation authentique du mouvement.

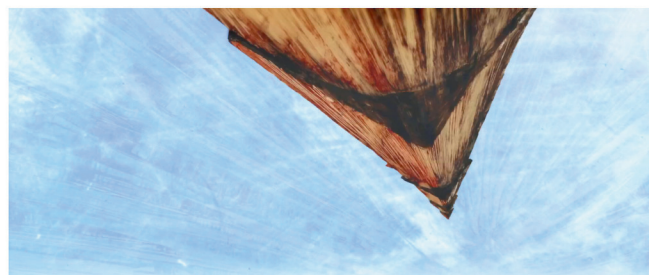
Le mythe continue alors et vient nous donner une explication aux courbes des rivières : le dieu Kukama, fatigué par ses lancers précédents, projeta des flèches aux trajectoires plus faibles, plus courtes et incurvées. La première flèche tirée, avec force et vigueur avait, elle, dessiné un fleuve aux rives larges, un fleuve au courant puissant tel que l'Amazone. Les suivantes, plus sinueuses, pourraient s'apparenter à ses affluents.

La légende s'achève sur un créateur satisfait, ému par la beauté de son œuvre.

PHOTOGRAMME 2



PHOTOGRAMME 3

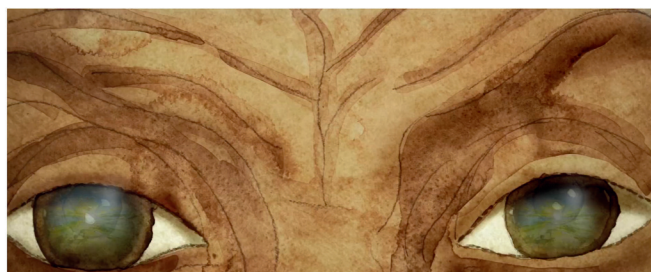


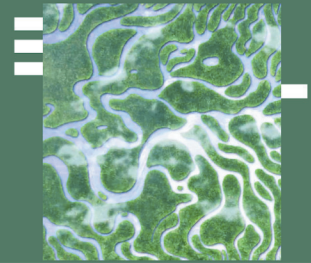
Avec les flèches, un univers sonore se crée. Le son qui siffle et souffle comme un vent, devient élément. L'air n'est d'ailleurs pas la seule force de la nature à nous aspirer à travers le court métrage.

Nous ressentons aussi la terre, comme au début du film lorsque nous entendons les craquements des racines qui poussent. Ces racines naissent du front du dieu Kukama et fendent le sommet de son crâne, puis le sol, pour le dessiner des pieds à la tête (photogramme 4). Cette pirouette picturale n'est pas sans rappeler le cycle de la vie et la figure de Pachamama, "terre-mère", déesse de la fertilité.

Dernier élément mis à l'honneur : l'eau. Bruits de vagues et autres mouvements aquatiques nous happent dans ce voyage au cœur de la nature. Au delà des éléments, la bande sonore du film est nappée d'oiseaux, insectes et autres bruitages qui appartiennent au champ phonique de la jungle latino-américaine.

PHOTOGRAMME 4





Y ASÍ APARECIERON LOS RIOS

L'immersion est complète, guidée par la voix nécessairement off de ce narrateur qui nous conte des mots dans sa langue aborigène. Son timbre, usé par le temps, rappelle celui du vieux sage qui relate des histoires aux enfants ; comme un héritage culturel à transmettre de génération en génération. Ce film est à la fois l'écoute d'une histoire, qui ressemblerait à une berceuse ou une incantation, mais également une immersion sensorielle dans ce qu'elle a de mystérieux et de sacré.

Cela passe également par les nappes de peinture et les couleurs employées. On remarque que la colorimétrie du film repose essentiellement sur trois teintes : le vert, le bleu et le marron. Celles-ci sont dégradées en nuances brunâtres, rougeâtres parfois, ocre, kakis, azurées... En somme, une représentation peinte de notre planète, de sa terre argileuse, sableuse ou encore calcaire, de ses eaux et de sa végétation (photogrammes 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 & 12). Le tout est ponctué par un mélange finement équilibré, teinté des blancs albâtres des nuages et de leurs reflets (photogramme 13).

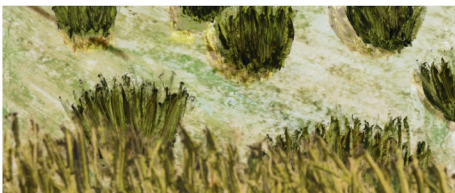
PHOTOGRAMME 5



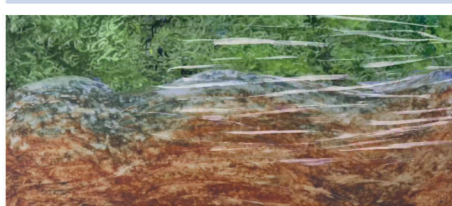
PHOTOGRAMME 8



PHOTOGRAMME 11



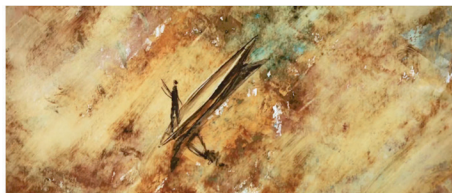
PHOTOGRAMME 6



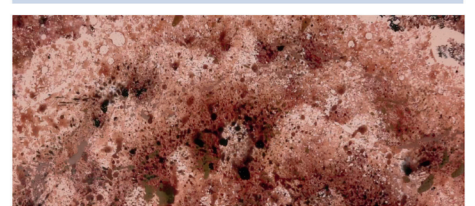
PHOTOGRAMME 9



PHOTOGRAMME 12



PHOTOGRAMME 7



PHOTOGRAMME 10



PHOTOGRAMME 13



Y ASÍ APARECIERON LOS RIOS

UN FILM INDIGÈNE

À la genèse de ce court-métrage, il y a l'histoire d'une population autochtone de l'Amazonie péruvienne: le peuple Kukama qui vit principalement le long de la rivière Marañón. Le río Marañón rejoint le río Ucayali pour former le fleuve Amazone (Annexes 2 & 3). Cette localisation est déterminante car "pour les Kukama, la rivière est (...) le centre, la force et la mère de son univers. Ils y mangent, boivent, y marchent ; ils y versent leurs larmes et leurs sourires. Mais le lien est encore plus profond. Sous la surface de la rivière vivent les Karuaras, ou peuples de la rivière. Lorsqu'une personne se noie dans la rivière, elle ne meurt pas, elle devient un Karuara, ou être de l'eau, et vit dans les villes en aval de la rivière" comme l'explique l'équipe du film.

ANNEXE 2

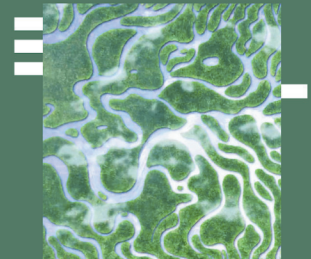


ANNEXE 3



Le réalisateur, Miguel Araoz Cartagena, qui parle de son film comme d'un documentaire, est allé à la rencontre de ce peuple, presque par hasard. Et c'est avec et aux côtés des Kukamas que le film a vu le jour: "j'ai rencontré Leonardo Tello Imaina, un rêveur Kukama qui, à la tête d'une radio communautaire, avait relevé le défi de ne pas laisser mourir sa langue, en créant l'école Ikuari. Nous avons longuement discuté et avons commencé à rêver de faire un documentaire sur leur culture.». Leonardo est un poète kukama et le narrateur de l'histoire.

Y asi aparecieron los rios se fait témoin d'un peuple, de sa langue et de ses légendes. Le court-métrage débute par la vision sur le monde du dieu Kukuma (photogramme 4) et s'achève de la même manière (photogramme 14). C'est à travers son œil que l'histoire se fait (photogramme 15). Il est intéressant de voir que c'est d'ailleurs un motif qui revient dans le film (photogramme 16). L'animation porte ainsi en son sein sa démarche artistique, celle d'un regard porté sur une communauté.



Y ASÍ APARECIERON LOS RIOS

PHOTOGRAMME 4



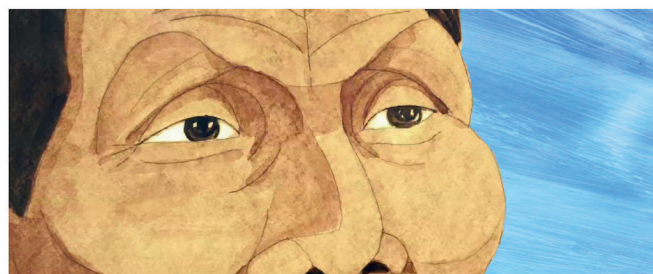
PHOTOGRAMME 15



PHOTOGRAMME 14

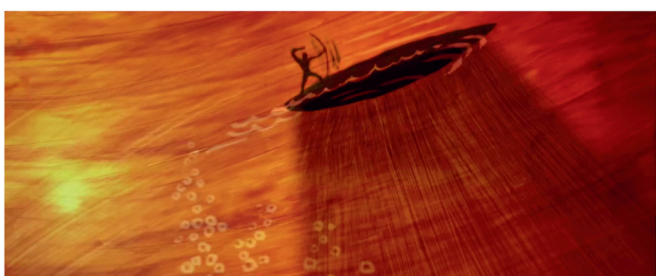


PHOTOGRAMME 16

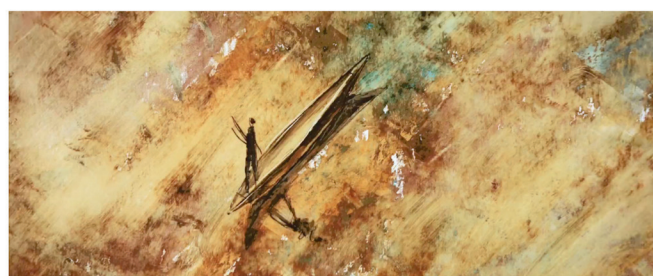


Sous ces apparences fictives proches du conte, ce récit péruvien très court nous en dit paradoxalement long sur ce peuple de navigateurs qui parcourt fleuves et rivières, une caractéristique soulignée par l'omniprésence du canoë (photogrammes 8 & 12).

PHOTOGRAMME 8



PHOTOGRAMME 12



Finalement, cette histoire poétique et vivifiante en peinture animée porte un message environnemental fort. A l'inverse de nombreux films engagés, le court-métrage ne se concentre pas sur la destruction de l'Amazonie, mais sur la beauté et l'importance de la sauver. Il nous parle de ses origines, d'une culture riche en mythologie, en croyances spirituelles et insiste sur l'importance de son fleuve, source de vie. Une vie menacée par le pétrole, les bateaux de commerce, les mégaprojets, le réchauffement climatique. Le feu, fléau destructeur de cet espace, est d'ailleurs le seul élément naturel à ne pas être représenté dans le film. L'accent est mis sur la vie. Pour conclure sur les mots de la productrice, Stephanie Boyd, "le documentaire montre à quel point la culture Kukama est dynamique et fascinante. C'est une célébration de leur art, de leur musique, de leurs légendes et croyances mais aussi un appel urgent à conserver et protéger les peuples d'Amazonie, leurs fleuves et leurs forêts."



Y ASÍ APARECIERON LOS RIOS



QUESTIONS POUR LA MÉDIATION

- Comment l'animation est-elle réalisée? Quels sont les matériaux utilisés?
- Qui est le personnage que l'on voit? Que fait-il?
- Quelles sont les couleurs utilisées? À quoi est-ce que vous les associez?
- Quels sons entendez-vous?
- Quelle est l'histoire qui nous est racontée? Est-ce que c'est une histoire vraie?
- Qui raconte l'histoire? Dans quelle langue parle-t-il?
- Quel est le genre du film?
- Que ressentez-vous en regardant ce film ?



PISTES PÉDAGOGIQUES

- Travailler sur les contes d'Amérique latine.
- Réaliser un flipbook avec l'évolution d'un fleuve ou des animaux en mouvement.
- Réaliser des peintures en aquarelle autour de l'Amazonie.

● ● ● ALLER PLUS LOIN

- Le site internet de l'équipe du film : <http://karuara.com/animations/>
- Article sur le peuple kukuma : <http://cocomagnanville.over-blog.com/2018/07/perou-nous-etions-en-train-de-perdre-notre-langue-peuple-kukama.html>
- Le court-métrage mexicain *Agua* de Raúl Robín Morales, une animation en aquarelle sur l'eau.
- Le court-métrage argentin *Tierra sin mal* de Katalin Egely, une animation en stop motion qui est le vidéoclip d'une chanson en langue indigène.



AILÍN EN LA LUNA

DE CLAUDIA RUIZ

Après l'école, on a qu'une envie, s'amuser !
Mais, entre les nombreuses tâches du quotidien
et la fatigue, la dispute n'est pas loin.
Heureusement, il existe un ingrédient essentiel à
la réconciliation : l'amour.

Argentine, 2018, 5', VOSTFR

Claudia Ruiz nous plonge dans le quotidien d'une mère qui travaille et élève seule sa fille Ailín. Le soir après le travail, elle doit faire les courses, cuisiner, laver, repasser tout en s'occupant d'Ailín qui tente d'attirer son attention par tous les moyens et chante en boucle la même chanson. Epuisée et irritable, elle finit par "envoyer Ailín sur la lune".

Dans cette animation en volume, les personnages en pâte à modeler évoluent dans des décors de matériaux de récupération, de cartons et papiers découpés, peuplés d'objets du quotidien récupérés.

Claudia Ruiz s'est inspirée d'une histoire racontée par une amie dont "la petite fille, Ailín, avait eu peur de se retrouver sur la lune seule, sans nourriture et sans jouet". Elle a ensuite construit le film à partir d'une chanson composée par son mari.

Elle dit dans la note d'intention : " La chanson du film c'est mon mari qui l'a composée avant de commencer le tournage. C'était pour moi une nécessité que les personnages chantent. Je voulais que la chanson m'aide à les définir et fasse passer un message important : les câlins guérissent les blessures. "

Le film s'articule en deux parties clairement distinguées, le quotidien de la maison jusqu'à l'envoi d'Ailín dans sa chambre puis les vies de la mère et de la fille chacune dans leur univers jusqu'à leurs retrouvailles.

AILÍN ENTRE DEUX MONDES

La caméra est parfois placée à hauteur d'enfant. (photogrammes 1 et 2)

PHOTOGRAMME 1



PHOTOGRAMME 2

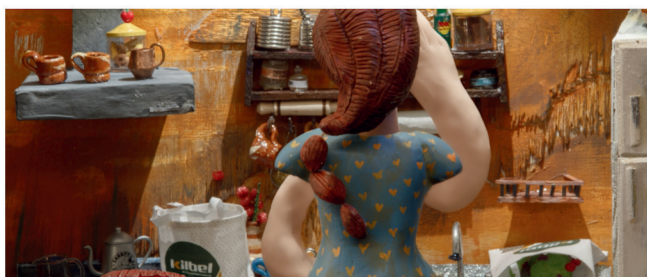


AILÍN EN LA LUNA



C'est par le regard d'Ailín que nous partageons le quotidien, la planche à repasser, la table sur laquelle sa mère travaille. Nous voyons souvent la mère de dos (photogramme 3), affairée, à côté de sa fille mais focalisée sur ses tâches. Dès le début du film, la mère, pressée, tire Ailín dans la rue et celle-ci ne voit d'elle que son dos.

PHOTOGRAMME 3



Dans l'univers enfantin d'Ailín, la frontière entre le monde réel et le monde imaginaire est ténue. Dès l'entrée dans la maison, elle parle à son ballon. Les mots d'adulte sont pris au pied de la lettre lorsque sa mère lui dit "Te voy à mandar à la luna" [je vais t'envoyer sur la lune]. Elle l'envoie dans sa chambre. La porte se ferme, l'écran reste noir. Ailín ressent brutalement cette séparation. La lumière revient, gros plan sur son visage triste et quand la caméra s'éloigne, nous la découvrons sur la lune. Lorsque la porte claque, on entend le tonnerre de l'orage qui se déclenche sur la maison accompagné d'une mélodie douce, triste et onirique jouée par des cloches.

La bascule s'opère dans l'univers imaginaire d'Ailín qui est persuadée d'être transportée sur la lune. Le rêve et la réalité ne font qu'un. Elle quitte le monde chaleureux du réel pour le monde triste et solitaire de la lune.

Le monde réel aux lumières chaudes est rassurant (photogramme 4), tout comme les routines du quotidien partagées avec sa mère. Nous humons même le parfum des "masitas" sortis du four. Tous nos sens sont convoqués. Ailín s'y sent bien même si sa mère, débordée par les tâches qui s'enchaînent, perd toute patience.

La lune, elle, est un monde mécanique aux couleurs froides (photogramme 5). Ailín ressent durement la séparation alors que pour sa mère, ce n'est qu'une respiration nécessaire.

PHOTOGRAMME 4



PHOTOGRAMME 5



AILÍN EN LA LUNA



La fillette va pourtant chercher refuge dans cet univers, c'est par l'imagination qu'elle échappe à la tristesse. Son visage s'éclaire quand elle essaye de créer un doudou, un petit ours de vis et boulons. Seule dans sa chambre, elle va trouver un espace de création, lâcher la bride à son imaginaire. Très loin dans l'espace, elle aperçoit la maison de sa mère sur la Terre. La caméra fait des allers-retours entre les deux univers. Sa mère travaille, corrige des cahiers, tout en cuisinant, elle se plaint de sa fatigue, soupire, on n'entend plus que les bruits de la maison, ni chant, ni voix. Par la fenêtre on aperçoit Ailín au loin sur la lune. Mais le nounours se casse. Ailín le trouve finalement moche et passe de la tristesse à la bouderie puis à la colère contre sa mère. Elle jette un à un les morceaux de cette lune imaginaire et se tourne vers la Terre.

LE MONDE RÉEL, QUOTIDIEN D'UNE MÈRE, DÉESSE AUX CINQ BRAS

Dans la première partie, la mère enchaîne très rapidement les tâches, si rapidement qu'elle paraît avoir 5 bras (photogramme 6) ! Chaque plan (cuisine, lessive, repassage, rangement, règlement des factures) dure maximum dix secondes. Ailín parle en continu, elle chante en boucle les mêmes paroles : celles du début de la chanson. Elle est omniprésente, dans le cadre ou par la voix. Parfois, seul le ballon signale sa présence mais elle est toujours là. Tous ces éléments nous font ressentir le surmenage de la mère dont le visage exprime l'épuisement, elle est à fleur de peau. Ses réponses aux sollicitations d'Ailín qui raconte sa journée, sont distraites et minimales. Elle n'a pas le temps de jouer avec elle. Sur un bureau envahi par le ballon et les biscuits (photogramme 7), elle essaye de se concentrer sur ses factures.

PHOTOGRAMME 6



PHOTOGRAMME 7



Le biscuit est sa dernière cartouche, le chant lancinant reprend, interrompu par la chute d'Ailín et de sa chaise. Au bout du rouleau, elle se met en colère, lui reprochant de ne pas rester tranquille. On comprend alors qu'elle est enseignante et doit maintenant corriger des cahiers. La soirée partagée avec sa fille fait certainement suite à une journée de classe. Épuisée, elle pose la tête sur ses bras, se plaint de la fatigue mais reprend, de la marmite aux cahiers.

AILÍN EN LA LUNA



La caméra alterne les trois points de vue : celui de l'enfant regardant sa mère d'en bas (photogrammes 1 et 2), celui de la mère, montré par la contre plongée, sur son enfant (photogramme 8) et le regard extérieur de la réalisatrice (photogramme 9). Nous nous mettons à la place de l'une et de l'autre : l'une épuisée et envahie par le mouvement perpétuel et les sollicitations sonores, bruit, chant, paroles, et l'autre en permanente demande d'attention.

PHOTOGRAMME 8



PHOTOGRAMME 9



Quand la mère tombe sur un dessin d'Ailín enfoui sous ses copies, son visage change, s'adoucit. Sur le dessin, Ailín avec son ballon et sa mère sont côte à côte, de face, affichant enfin de grands sourires. Ce réel vu par Ailín la touche. Ce moment de calme, où les seuls bruits sont ceux de son crayon et de l'orage dehors, l'a apaisée. Elle se remet à la cuisine, préparant les masitas réclamées par Ailín et pour la première fois, reprend à son tour la chanson. L'orage cesse et sa voix de papillons multicolores s'élève vers Ailín, la ramène à elle. Elles chantent à l'unisson la fin de la comptine que nous entendons pour la première fois. Le parfum des masitas sortis du four n'est pas étranger non plus à cette réconciliation. L'orage a laissé place à une mélodie joyeuse, la maman tend ses bras vers la lune et enlace Ailín. Elle assure dans toutes les situations, cinq bras pour accomplir toutes les tâches du quotidien et maintenant un corps de fée qui se déploie pour embrasser sa fille et lui demander pardon. Un gros câlin sur les dernières paroles de la chanson autour d'un biscuit tout chaud ! La ritournelle et les biscuits, sources de conflits dans la première partie, les ont finalement rapprochées.

PHOTOGRAMME 10



PHOTOGRAMME 11





AILÍN EN LA LUNA

LA CHANSON

La chanson sous-tend le film. Elle nous place dès le début dans l'univers de l'enfance et rythme la marche d'Ailín, joyeuse malgré l'heure tardive et la fatigue probable.

Dans la première partie, Ailín reprend sans fin les premières lignes, une forme de litanie rassurante dont la répétition finit par exaspérer sa mère. Lorsqu'Ailín chute puis est envoyée dans sa chambre, la chanson cesse immédiatement. Elle réapparaît dans la bouche de sa mère lorsque celle-ci, apaisée, est à nouveau disponible pour sa fille. La chanson lui permet de renouer la communication avec Ailín : par les chatouilles, le plaisir qu'elles procurent, elle lui ramène le sourire. Elles chantent alors à l'unisson la fin de la chanson, nous sortons de la boucle et la maman vient prendre sa fille dans ses bras. Les dernières paroles "Que los abrazos vienen y se van, que los que buscan los encontrarán", accompagnent le câlin final. Mère et fille se retrouvent dans un univers commun.

Un caracol a la luna se fue
A comer lechuga
Camino cuatro dias
No llegó todavía
Un globo rojo de lejos lo vio
Dijo : que locura
¡Le gritó yo te llevo !
A volar por el cielo
Cuando la nena se puso a escuchar
Le dio à mucha risa
Y pensó que en la luna
No hay lechuga ni brisa

Yo se que esta la luna en el jardín
Y un globo rojo cuelga por ahí
Que los abrazos vienen y se van
Que los que buscan los encontrarán

Un escargot est allé sur la lune
manger de la laitue
Je marche quatre jours
je ne suis pas encore arrivé
De loin, il a vu un ballon.
Il a dit : quelle folie
il lui a crié, je t'emmène !
Voler dans le ciel
Quand la petite fille s'est mise à écouter
Elle a beaucoup ri
Et elle a pensé que sur la lune
Il n'y a ni laitue ni brise

Je sais que la lune est dans le jardin
Et un ballon rouge est suspendu là-bas
Que les câlins vont et viennent
Que ceux qui cherchent les trouveront

(En vert la partie en duo)



AILÍN EN LA LUNA



QUESTIONS POUR LA MÉDIATION

- Que ressentez-vous en regardant ce film ?
- À votre avis, est-ce que cette histoire est vraie ?
- Quel est votre passage préféré ?
- Que pensez-vous de ce qui arrive à Ailín ? Avez-vous parfois été envoyés dans votre chambre comme elle ? Qu'avez-vous ressenti ?
- Quelles émotions ressent la mère d'Ailín ? Comment la réalisatrice nous les fait-elle partager ? (avec le son, l'image...)
- Quels sons entend-on ? Quelle place tient la chanson ?
- Comment sont fait les personnages ? Les décors ? Comment sont-ils animés ?
- Comment est représentée la lune ? Que pensez-vous de ce choix ?
- Combien de temps dure l'histoire ? (Même temps que le film ?)



PISTES PÉDAGOGIQUES

- Cuisiner des masitas.
<https://cookpad.com/es/recetas/13680537-masitas-secas-caseras-argentina>
- Réaliser des figurines en pâte durcissantes et les animer à l'aide d'une application.
- Comme Ailín, réaliser son nounours à partir de matériaux de récupération.
- Chanter et accompagner la chanson.
- Débat autour du thème du pardon : la réalisatrice dit dans sa note d'intention que "Les câlins guérissent les blessures."

● ● ● ALLER PLUS LOIN

Films d'animation :

- *Chatarra* de Walter Tournier, réalisateur uruguayen. Animation d'objets de récupération, un film poétique sur un sujet noir.
- *Lea Salvaje* de María Teresa Salcedo Montero, réalisatrice colombienne, film primé par les écoles en 2023. Comme dans *Ailín*, l'amour guérit les blessures et les personnages sont des poupées animées.

Albums jeunesse :

- *Puni cagibi* de Alain Serres illustré par Claude K. Dubois (jusqu' à 8 ans)
- Les albums de Christian Voltz aux éditions du Rouergue pour les personnages de Bric et de Broc.

EL TROMPETISTA

DE RAÚL ROBÍN MORALES REYES



Mexique, 2014, 10', sans paroles

Dans un lieu où la vie est réglée comme du papier à musique, un personnage découvre son pouvoir créateur à travers l'expression colorée de son imagination.

UN MONDE DE CONTRASTES

Le spectateur est dès le début du film plongé dans un univers où tout espace de liberté est limité et contrôlé. Aucun doute, la base militaire est organisée comme une prison (photogramme 1).

Le choix des fils barbelés et l'aridité du lieu (aucune verdure, seuls trois bâtiments en béton composent le camp à l'atmosphère grisâtre) sont en ce sens très clairs.

Nous sommes dans un univers carcéral empêchant toute forme d'épanouissement.

Le quotidien de la base est réglé comme du papier à musique. Tout le monde doit rester dans le rang et aucune fausse note n'est acceptée ! (photogramme 2)

PHOTOGRAMME 1



PHOTOGRAMME 2



Face à cette situation, l'histoire présente un trompettiste à l'esprit joyeux et anticonformiste faisant apparaître la binarité du lieu qui devient un des enjeux clés du film : la créativité du héros face à la rigidité militaire de son supérieur (que nous appellerons Général).

Se développe alors un monde de contrastes opposant une rondeur chaleureuse, expressive, gracieuse et des couleurs plus chaudes entourant le trompettiste à une atmosphère grise, austère et des formes géométriques à angles droits (carrées, rectangulaires). (photogramme 3)

EL TROMPETISTA



PHOTOGRAMME 3



Comme le souligne le réalisateur, « l'objectif est de soulever un problème qui est la reconnaissance de l'individualité face à la force autoritaire et écrasante de l'homogénéité, qui punit l'initiative, l'identité et la manifestation de l'unicité. »

Le reste du peloton est pour sa part pratiquement invisible, sorte de masse humaine sans visage. Sa fonction étant d'obéir aux ordres du Général.

LES SONS COLORÉS DE L'ÉPANOUISSEMENT

L'utilisation des sons est centrale dans le cheminement de l'intrigue.

Dès le début, il est montré que le trompettiste ne peut pas produire le son souhaité par le Général. Est-ce par conviction profonde ? Par incapacité ?

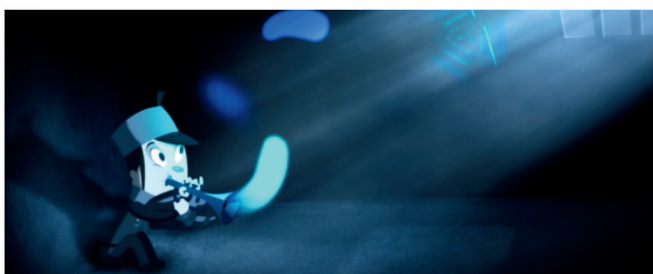
Cette inaptitude à répondre aux ordres marque en tout cas un premier signe de sédition sans pour autant qu'elle soit clairement revendiquée comme le prouve l'attitude contrite du trompettiste.

La demande du Général, très simpliste techniquement, ne correspond tout simplement pas à la « formation » et aux critères artistiques du trompettiste.

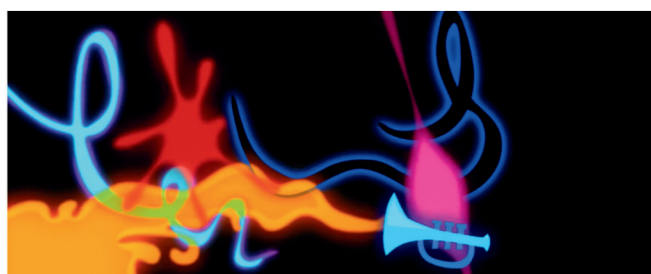
Là aussi, la binarité précédemment évoquée transparaît à travers l'attitude du Général qui ne s'exprime que par des grognements incompréhensibles ou des notes bruyantes, alors que le trompettiste donne une couleur puis des formes à chaque son qu'il produit.

On peut parler dans ce cas de synesthésie que l'on définit comme suit : une faculté qui permet notamment de voir de la musique, d'associer des lettres ou des émotions à des couleurs. (photogrammes 4 et 5)

PHOTOGRAMME 4



PHOTOGRAMME 5



EL TROMPETISTA



Le réalisateur explique son approche ainsi : « la trompette est une métaphore, représentant la voix même qu'il souhaite faire entendre. Alors que le trompettiste est tenu de jouer les notes sans âme imposées par le Général, il découvre bientôt que sa nature est différente et faite d'improvisation libre aux sonorités Jazz et Blues. Au fur et à mesure que le trompettiste découvre le pouvoir créatif de sa musique, le monde autrefois gris devient plus coloré. »

En ce sens, l'explosion colorée produite par le trompettiste se différencie du monde terne et sans créativité de la base militaire.

En découvrant sa propre musique, il s'épanouit et sort du carcan musical qu'il subit quotidiennement pour se diriger vers des genres iconiques d'une certaine liberté artistique : le Blues et le (free) Jazz.

LA MUSIQUE COMME SOURCE D'ÉMANCIPATION

Régulièrement utilisé comme moyen de propagande, l'Art peut aussi être un moyen de révolte non violente comme certains artistes ont pu le prouver dans le monde du cinéma (*Le Train sifflera 3 fois* comme parabole du contexte politique américain anticommuniste de l'époque), de la musique (Symphonie n°7 « Leningrad » de Dmitri Chostakovitch écrite durant l'occupation de la ville par les allemands durant la Seconde Guerre mondiale), de l'art contemporain (Ai Wewei et le gouvernement chinois) ou encore du dessin (Josep et la retirada).

En trouvant sa voie musicale, le trompettiste réalise ainsi un premier pas vers une émancipation des rituels militaires rigides. Son action devient un acte de résistance et, en quelque sorte, un hymne à la liberté.

Le déclic apparaît clairement lorsque le Général lui subtilise sa trompette et l'isole une nouvelle nuit (photogramme 6). On observe une accélération du rythme où le personnage jusqu'ici naïf se montre désormais convaincu par ce qu'il fait. Il prend alors conscience que l'empêcher de s'exprimer par son art signifie lui enlever une partie de sa liberté.

Cette fois, l'attitude jusqu'à présent conciliante du héros va radicalement se transformer et plus aucun ordre du Général ne pourra être accepté (photogramme 7).

PHOTOGRAMME 6



PHOTOGRAMME 7



EL TROMPETISTA



Désormais irrépissibles, ses pulsions musicales contaminent le reste de la fanfare.

Les autres trompettistes se joignent à lui durant sa rébellion et découvrent l'un après l'autre leur propre musique, se libérant également de ce monde triste et inexpressif. Ils s'opposent d'abord au Général avant de faire tomber la grille d'entrée de la base pour sortir définitivement du camp (photogrammes 8 et 9).

La force de ce collectif solidaire abat ainsi le dernier symbole encore debout de cette organisation militaire aux dérives dictatoriales.

PHOTOGRAMME 8



PHOTOGRAMME 9



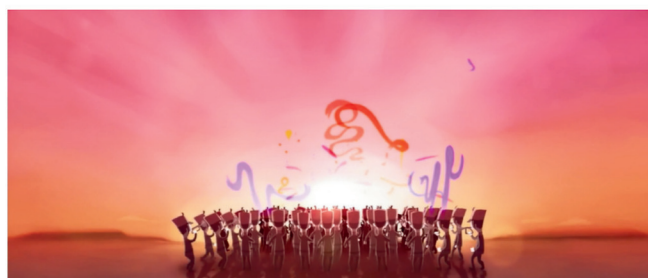
Sur ce point, le réalisateur présente son film comme « une leçon de courage qui parle de la liberté de l'esprit qui ne peut jamais être emprisonné ». La fin du film montre ainsi que « le reste de la fanfare militaire prend conscience de sa propre "voix" et ce qui était gris est maintenant inondé de couleurs chatoyantes ».

Masse indifférenciée jusqu'alors, les visages voient la lumière pour la première fois et deviennent enfin expressifs. D'abord quelconques, les autres trompettistes s'affirment en tant qu'individus avec leurs propres caractéristiques (on voit par exemple leur regard) et se rapprochent maintenant de l'apparence du héros.

Le plan final aux couleurs vives sur un soleil levant matérialise d'autant plus ce renouveau.

L'ensemble de la fanfare accède à la liberté en s'évadant de sa prison musicale (photogramme 10).

PHOTOGRAMME 10





EL TROMPETISTA



QUESTIONS POUR LA MÉDIATION

- Qui est le personnage principal ? Quelles sont ses relations avec les autres personnages ?
- Où se déroule l'histoire ? Comment décririez-vous l'atmosphère qui s'en dégage ?
- Est-il heureux ou malheureux ? Quels éléments vous permettent de l'affirmer ?
- Quel type de musique est interprété par le héros et avec quel instrument ? Pourquoi avoir fait ce choix ?
- Le comportement du héros évolue-t-il durant le film ? Quel passage marquerait cette évolution selon vous ?
- Comment le Général et la fanfare réagissent-ils face au comportement du héros ?



PISTES PÉDAGOGIQUES

- En utilisant un/des instrument(s), reproduire la séquence musicale et colorée grâce au « light painting » : <https://www.cite-sciences.fr/fr/au-programme/lieux-ressources/bibliotheque/enfants-familles/activites/1-jour-1-activite/photos-en-light-painting>
- Activité grattage/dessin sur pellicule non impressionnée : <https://upopi.ciclic.fr/transmettre/retours-d-experiences/faire-du-cinema-sans-camera>

ALLER PLUS LOIN

- Les dictatures militaires en Amérique latine durant le 20e siècle : <https://www.lhistoire.fr/portfolio/les-r%C3%A9gimes-autoritaires-en-am%C3%A9rique-latine-1930-1990>
- Faire le parallèle avec les films *An Optical Poem* d'Oscar Fischinger, *Rainbow dance* de Len Lye, *Blinkity Blank* de Norman McLaren ou *Surprise Boogie* d'Albert Pierru
- Article sur la synesthésie : <https://www.radiofrance.fr/francemusique/voir-la-musique-que-sont-la-synesthesie-et-la-chromesthesie-8155654>
- Faire découvrir l'œuvre de Vassily Kandinsky
<https://blog.artsper.com/fr/inspirez-vous/dix-choses-a-savoir-sur-vassily-kandinsky/>



PETITES HISTOIRES D'AMÉRIQUE LATINE 5

