

LE GARÇON ET LE MONDE

Ale ABREU / Brésil / 2014 / Animation / VOST / 1h22 / Les Films du Préau

SOMMAIRE :

I AVANT LA PROJECTION	p.1 à 2
II L'HISTOIRE	p.2 à 7
III LES PISTES D'EXPLOITATION :	p.7 à 11
III ANALYSE FILMIQUE :	
Le film d'animation, comparaisons, langage cinématographique	p.11 à 16

I AVANT LA PROJECTION

1- Lecture de l'affiche :

Dessinée par le réalisateur, l'affiche contient des informations révélant les différentes facettes de l'œuvre.

La composition fait une large part au ciel qui occupe les trois quarts supérieurs de l'affiche, dans une harmonieuse coloration vert turquoise. Ce fond fait ressortir, par contraste, le quart inférieur de l'image, avec la blancheur du sol et les lignes géométriques de la voie de chemin de fer.

Dans le bas de l'image, c'est évidemment la présence du Garçon qui attire d'emblée l'œil du spectateur.



(Pour le graphisme, cf. dessin d'animation)

Ce qui interpelle d'emblée, c'est le regard du Garçon, avec ses yeux écarquillés en forme de deux petites fentes verticales. Se tenant face à nous, les bras ballants et le regard droit, le Garçon nous dévisage. Il tient derrière lui une lourde valise, presque aussi grande que lui, indiquant qu'il est en partance pour un long et difficile voyage.

Sur les côtés de l'image, des pastilles colorées évoquent les confettis d'un carnaval. Cette ambiance festive est fortement atténuée par l'environnement autour des voies de chemin de fer. De part et d'autre des rails, des amoncellements de débris forment des décharges vallonnées tandis qu'à l'arrière-plan se dressent des collines ceinturées de gratte-ciels effilés, comme des citadelles dont on ne sait si elles sont naturelles ou artificielles. Cette indécision entre le naturel et l'artificiel est confortée par les étranges créatures qui semblent rôder çà et là (grues en forme de girafes, tanks en forme d'éléphants, hélicoptères en forme de frelons), contrastant avec la fraîcheur des petits animaux (un pivert au plumage bleu ; une souris cachée dans le O du titre).

Cette affiche synthétise, en elle-même, deux notes visuelles a priori contradictoires que le film ne va pourtant pas cesser de mettre en relation : le festif (les pastilles colorées) et la désolation (les déchets, comme un envers de la citadelle gratte-ciel vue au loin).

Le moment où le garçon est représenté sur l'affiche est situé vers la fin du film, quand il vient de traverser la forêt polluée et qu'il est de retour vers sa maison. Il semble nous indiquer qu'il est temps de marquer un arrêt dans la folle marche du monde.

2- Regarder la bande annonce permet de voir quelques personnages qui seront visibles dans le film et de découvrir que c'est un film d'animation.

3- Consignes pour le bon déroulement de la séance en salle :

LES RÈGLES DU JEU

« Dans une salle de cinéma, il fait noir, l'image est grande, on entend bien, les fauteuils sont confortables et « je fais le vide » juste avant d'entrer : je ne suis ni à l'école, ni à la maison.

Dans un cinéma, on ne peut pas changer de film ou le prendre en cours de route et attendre la publicité pour aller faire pipi, on ne peut pas se déplacer, ni manger, ni boire, ni faire du bruit pendant le film...

Je peux rire, pleurer, avoir peur, être ému et ne pas tout comprendre du premier coup. Après la projection, j'évite les jugements brutaux et trop rapides. J'essaie d'abord de retrouver tout ce que j'ai vu, entendu, compris. J'ai absolument le droit de garder pour moi les émotions très personnelles que j'ai ressenties, et mon interprétation du film, même si ce n'est pas celles des autres. »

II L'HISTOIRE

- Résumé :

Un petit garçon insouciant vit dans une campagne aride, en compagnie de ses parents, paysans démunis. Son enfance est tout de même très joyeuse. L'enfant est à l'aise dans une nature luxuriante et enchantée qu'il arpente comme un vaste terrain de jeux. Un jour, son père prend un train mystérieux pour ne plus jamais revenir. Pour ne pas se morfondre, le Garçon part lui-même à l'aventure, croisant différents hommes qui le prennent sous son aile : un vieux cueilleur qui s'épuise dans une plantation de coton, puis un jeune tisseur qui l'héberge dans sa

favela. Durant son périple, l'enfant côtoie ainsi le monde ouvrier et prend conscience de son exploitation. Il arrive dans une grande ville moderne, qui provoque chez lui des émotions contrastées. Il la pratique aussi bien comme un vaste manège enchanté (dans une sorte de déclinaison « bétonnée » de la jungle de son enfance), que comme le lieu de la répression et de l'aliénation. Le Garçon prend progressivement conscience qu'une marche du monde qui ne serait basée que sur la vitesse et le profit ne peut mener qu'à la catastrophe économique et surtout écologique. Après avoir vu les dangers de la déforestation, il rentre dans sa maison d'enfance, et il retrouve la forêt, désormais polluée. La maison familiale est occupée par un vieil homme. Celui-ci pourrait être le Garçon à la fin de sa vie. Dans un dernier souvenir, il parvient à retrouver ses parents et à planter la graine d'un arbre, dont ils prendront désormais tous soin.

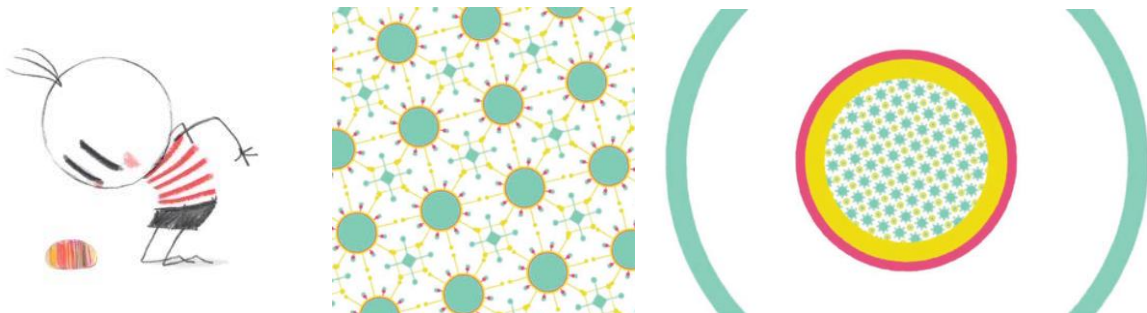
- Histoire détaillée :

(Le chapitrage proposé est indépendant de celui proposé sur le DVD édité par Les Films du Préau.)

1- PARADIS PERDU 00:00:00 – 00:07:11

Le film débute sur une animation de formes rotatives et colorées. Il s'agit en fait de l'intérieur d'une flaque d'eau, observée avec attention par le Garçon, vêtu d'un short et d'une marinière rouge. Celui-ci tend l'oreille car de la musique semble sortir de la flaque.

[Le début du film « Le Garçon et le Monde » joue ainsi sur un engendrement perpétuel de formes circulaires colorées et de traits de couleurs, durant un long zoom arrière. À la manière de la géométrie fractale, les formes des petits éléments se retrouvent dans les plus grands, créant un effet d'emboîtement visuel. Ce n'est qu'à la toute fin de la séquence que le spectateur comprend que ces matières abstraites en perpétuelle transformation représentaient l'intérieur d'une flaque d'eau, que le Garçon était en train d'observer.]



Divers animaux passent : pintades, cheval, poissons, envol de papillons. Puis le Garçon joue dans une forêt très dense et colorée qui se dessine peu à peu sur l'écran. Grim pant sur les arbres, il parvient à un petit nuage d'où il contemple le paysage vu du ciel, ainsi qu'une ville ponctuée de grandes citadelles pointues. D'un coup de vent, le Garçon tombe du ciel et rebondit. Il est accroché sur une feuille et s'en sert comme d'un parachute pour redescendre jusqu'au disque de couleurs. Il arrive à la porte d'une maison d'où s'éloignent ses parents, un couple d'adultes aux profils émaciés. L'homme lui joue un air à la flûte, d'où sortent des bulles colorées, avant de rejoindre un quai de gare. Le train arrive dans le paysage redevenu immaculé, s'arrête, avant de disparaître à l'horizon.

Le titre du film apparaît : « Le garçon et le monde. »



2- LE PÈRE DISPARU 00:07:12 – 00:14:42

On ne voit plus que les rails seuls. Le vent souffle. L'enfant rejoint sa maison et sa mère. Après le départ de son père, le Garçon croit le voir à plusieurs reprises : un homme qui ratisse, un homme avec une charrette et des fruits, mais il disparaît à chaque fois. Il entend la musique de son père et voit les bulles de couleurs. C'est la nuit, on voit la lune, un chien aboie.

La vie continue entre la mère et l'enfant. La mère va chercher de l'eau au puits et on entend le grincement de la poulie. La mère porte le seau sur sa tête. Elle prépare la cuisine dans la maison. Dans la cuisine, le Garçon chipe une boîte de conserve et la porte à son oreille pour continuer à entendre la mélodie à la flûte. Il cache sa boîte dans un trou. Il retrouve la flaque de couleurs. C'est la nuit.



Dans son lit, le Garçon se remémore les dures conditions de travail de ses parents, paysans démunis : son père qui entre, ses parents qui dînent, ses parents qui travaillent dehors, le père qui donne une graine à sa mère... Sous son lit, il y a une valise. Il regarde un portrait de famille. Sa mère allume la lumière dehors. L'enfant regarde par les volets. Puis il prépare sa valise et la traîne jusqu'au quai de gare en pleine nuit. Le vent souffle. La lune passe. Le train prend de la vitesse.

3- L'EXPLOITATION 00:14:43 – 00:25:38

Après un épique voyage en train, le Garçon se réveille dans un grand hamac, sous un mobile, dans un intérieur confortable. Il voit la photo de ses parents dans sa valise ouverte. Il repense à une plante qu'il arrosait, à son père avec qui il se lavait les dents, à la gymnastique de son père qui toussait, à son père cueillant une fleur puis attelé à une charrette...

Un vieil homme fatigué lui prépare le petit-déjeuner, puis part en carriole avec le Garçon et un petit chien. Ils arrivent dans une grande plantation de coton où la cueillette s'effectue à un rythme de métronome. Des plans en vue aérienne, montrent l'organisation du site. Le vieux travailleur tousse. On voit des rangées d'arbres à coton. Certains cueilleurs sont perchés sur des échasses.

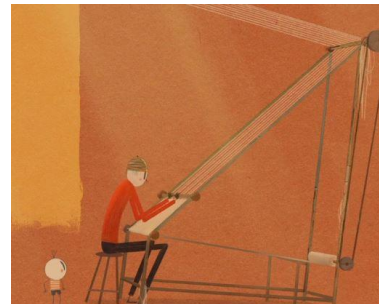


Le Garçon entend la mélodie de la flûte qui le mène à un musicien costumé, puis à un défilé de carnaval (à moins qu'il ne s'agisse d'une manifestation), qui s'évapore dans le brouillard. Le chien ramène l'enfant dans la plantation. Il court, un avion passe. Le Garçon assiste au recrutement des travailleurs par un cowboy menaçant. Ce dernier chasse une femme qui part avec son baluchon.



4- LA FILATURE 00:25:39 – 00:35:56

Après un long trajet à travers route et mer : l'enfant est dans la charrette de l'homme qui tousse ; ils traversent une forêt rose. Il pleut. Il y a des vagues et la charrette se transforme en barque. la tempête se lève, des éclairs apparaissent. Puis, c'est le retour dans une prairie colorée et un coucher de soleil. L'homme, l'enfant et le chien sont sous un arbre. L'enfant, perché sur une branche regarde la photo de ses parents. Un camion ramène des ouvriers et le Garçon croit voir son père. Il court. Il arrive à une usine de tissage vide, ouvre une grille, passe devant des bâtiments vides, une flaque d'eau, des morceaux de ferraille, des ventilateurs... Des ouvriers ramassent à la pelle des fibres de coton. Une chaîne de travail apparaît. Un jeune tisseur, épuisé, s'affale sur son métier, et ouvre les yeux en grand, avec le même regard que le Garçon. (S'agit-il de l'enfant dans quelques années ?). Les rouleaux de tissus partent dans des camions. Une voiture rouge a amené des hommes habillés en noir et le patron. La sirène signale la fin du travail. On voit des affiches sur les bus. Avec l'homme qui tissait, le Garçon est pris dans la cohue d'un bus qui arrive dans une grande ville.

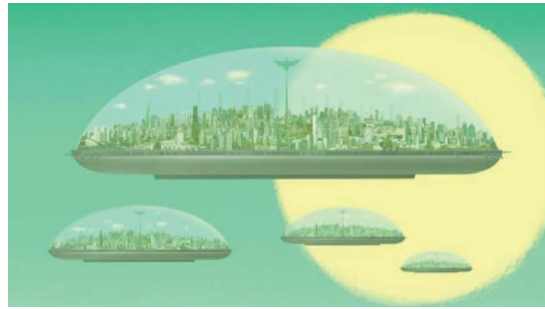


5- LA FAVELA 00:35:57 – 00:42:24

Au bout de la ligne de bus, le Garçon suit l'homme qui habite dans une favela. On voit les affiches de la ville, les feux rouges, une fanfare, des soldats marchant au pas, des tanks en forme d'éléphants, des engins. On entend beaucoup de bruits. Des immeubles, des grues apparaissent. Le soir tombe. La ville est éclairée. Le bus s'arrête et l'homme et le Garçon descendent. Au terme d'une longue ascension, sur plusieurs escaliers qui longent des portes colorées, après que l'homme ait porté l'enfant fatigué, l'homme l'invite dans sa modeste demeure : il allume, on voit un placard où l'homme prend une boîte contenant une purée verte. Des plantes sont devant la fenêtre et le Garçon les arrose. La télévision montre beaucoup de publicités. L'homme s'endort, puis le Garçon avec sa photo dans la main. [Long travelling arrière]. Le lendemain, l'homme prend le Garçon sur son vélo, embarque un parasol et un chapeau de soleil et descend les escaliers à toute allure et il arrive en surplomb d'une plage colorée.

6 - LES VILLES DU FUTUR 00:42:25 – 00:50:51

L'homme fabrique une machine avec des instruments de musique pour essayer de gagner de l'argent. Le Garçon trouve un kaléidoscope. Fasciné par les formes mouvantes de l'appareil, il marche à l'aveugle, guidé par la mélodie de la « machine- orchestre ». Il ne se rend pas compte qu'il monte sur la nacelle d'une grue : il voit sa propre maison et le repas à l'intérieur. Il marche en équilibre sur les poutres d'un immeuble en chantier. À la fin de ce parcours, le Garçon se retrouve au milieu d'un port. Dans le ciel, flottent des capsules volantes. Elles abritent des villes du futur qui aspirent les cargos pour récupérer leurs richesses.



7- TRANSFORMATION DE LA FILATURE 00:50:52 – 00:57:42

L'homme retourne dans la filature de tissage, vide. Il fabrique un poncho coloré sur un métier circulaire qui tourne sur lui-même. Au centre, un trou pour que le Garçon y passe la tête. Au matin, ils voient tous les deux, dans la cour, la présentation faite au patron d'une machine à tissage ultramoderne. L'usine accroît sa productivité en se passant d'ouvriers. Les ouvriers montent dans un camion qui part. Lors du passage du vélo le long de l'usine, l'homme et l'enfant ferment les yeux. Il y a des bouchons formés par les camions qui vont vers la ville.

8- DÉSOLATIONS 00:57:43 – 01:02:23

L'enfant arrive sur un quai de gare moderne. Il se fait une joie de voir son père sortir du train, puis déchanté quand il s'aperçoit que tous les voyageurs sont semblables et arborent le même visage épuisé. Le départ du train laisse apparaître des rangées de policiers et un défilé militaire. Dans le ciel, un oiseau bariolé et un aigle noir s'affrontent, jusqu'à la victoire de ce dernier, plongeant la ville dans la torpeur. En ville, assis sur une vieille carrosserie de voiture, le Garçon et l'homme contemplent la ville-citadelle au loin. Autour d'eux, une décharge sordide où des enfants fouillent dans les déchets, pour fabriquer des instruments de musique. La musique est d'abord joyeuse puis prend le ton de la déploration. Elle accompagne des vues de la ville et du port, puis des scènes de déforestation.

9- IMAGES DE LA CATASTROPHE 01:01:24 – 01:02:58

Des vraies flammes envahissent l'écran, laissant apparaître des images filmées de catastrophes écologiques (déforestation de l'Amazonie, arbres abattus, pollution, marée noire).

10- LE RETOUR 01:02:59 – 01:10:25

Le Garçon court à travers une jungle aux arbres calcinés et fracturés et aux cours d'eau pollués, puis retrouve sa maison d'enfance, désormais abandonnée. Un vieil homme quitte la

maison en déployant son poncho coloré. Il regarde une procession d'enfants jouant de la musique. Il retrouve une vieille boîte de conserve qu'il porte à son oreille. Il entend à nouveau la mélodie à la flûte. Du brouillard, surgit le Garçon qui retrouve ses parents et se blottit contre sa mère. Tous les trois plantent la graine d'un arbre. Le film s'achève sur les mêmes motifs colorés et rotatifs qu'au début.

Générique de fin à 01 :13. Musique de Rap.

III PISTES D'EXPLOITATION :

1- Résumer l'histoire :

C'est un **conte**, un **récit initiatique** qui raconte l'histoire d'un petit garçon qui voit son père quitter sa famille, probablement pour aller trouver du travail loin de leur village. Puis il prend la route à son tour dans l'idée de retrouver son père. Il va ainsi traverser différents mondes : paysages colorés, forêt ; découvrir la cruauté du monde du travail dans les champs de coton et les usines puis l'immensité de la ville, encombrée de voitures, machines, publicité et monde de la consommation. Il finira par retourner à l'endroit où est sa maison.

Le grand voyage effectué par le Garçon est un parcours initiatique qui obéit à des étapes précises. Le Garçon et le Monde est une déclinaison moderne d'un genre littéraire classique : le récit picaresque. Dans ce type d'histoire, un personnage, souvent jeune et/ou naïf et/ou innocent, effectue un long voyage qui lui assurera une nouvelle formation physique et intellectuelle. Le jeune héros expérimente le monde en même temps qu'il le découvre. Si beaucoup de récits de ce type sont tendus vers une destination, leur plaisir tient dans les multiples détours empruntés par le héros. Comme l'emblématise si bien le titre du film d'Alé Abreu, un récit picaresque a toujours deux héros : un personnage en mouvement et le monde, entité protéiforme, parfois rassurante, parfois inquiétante, dans laquelle le héros devra trouver sa place. Et si le récit prend souvent pour origine un point de vue individuel, le monde y devient aussi progressivement un personnage à part entière.

2- Les principaux personnages : les décrire, ainsi que leurs relations

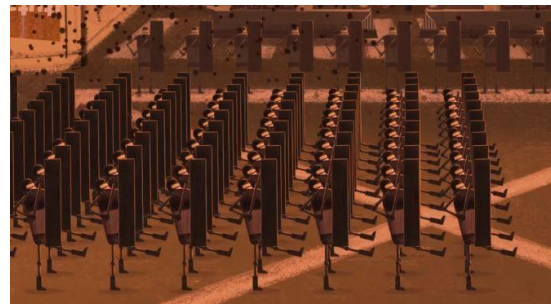
- L'enfant et sa famille :
- Les hommes qui aident l'enfant : le vieux cueilleur de coton, le jeune tisseur



3- Les lieux : les décrire.

- Le film nous entraîne dans un voyage à travers le Brésil. Le garçon traverse des champs, des forêts lumineuses, une exploitation de coton, des usines, une ville tentaculaire, des centres commerciaux, un port, une forêt qui brûle ...

Le garçon assiste à un carnaval coloré et à des parades militaires inquiétantes.



- Comparaison entre la jungle urbaine et la jungle : Le funambule dans la jungle urbaine

Avec ses gratte-ciels en forme de troncs d'arbres géants, ses grues à têtes de dragons, ses hélicoptères frelons et ses oiseaux rapaces, la ville apparaît en symétrique bétonné de la jungle. Mais comme dans la première séquence du film où l'enfant s'ébrouait dans la jungle, inconscient des dangers, il y évolue comme un funambule sur sa poutre. Son innocence (pour ne pas dire son inconscience) l'a préservé, et de tous les humains, il est le seul à ne pas être « aspiré » par la ville. En continuant à la voir comme un grand terrain de jeux, il en devient même le dernier survivant.

3- L'évolution du monde : que nous montre ce film à ce sujet ?

Conçu pour un jeune public, *Le Garçon et le Monde* n'en est pas moins un film destiné à leur montrer une réalité difficile du monde contemporain. En cela, il est, en dépit même de ses apparences, un film très réaliste. Les thèmes qu'il aborde frontalement ne sont a priori pas de

ceux que l'on expose à de jeunes spectateurs : l'inhumanité du monde du travail, l'exploitation capitaliste, la misère sociale, les indignes conditions de vie dans les favelas, la violence de la répression policière, le spectre de la résurgence du fascisme et la catastrophe écologique avec la déforestation de l'Amazonie. Énoncé comme tel, ce programme a de quoi effrayer. « Mis en dessins », il passe. La richesse du Garçon et le Monde tient au fait qu'il utilise plusieurs modes de stylisation pour évoquer ces réalités difficiles.

III ANALYSE FILMIQUE

1- Le film d'animation

- **C'est un dessin animé** : Pour réaliser un film d'animation, 24 images par seconde d'action sont nécessaires pour reproduire correctement le mouvement, au minimum 12 images car un nombre inférieur donne un mouvement saccadé (cas de certains dessins animés japonais).

- Le plus souvent, quand une histoire a été choisie, il faut l'adapter pour le dessin animé et écrire le scénario : succession de séquences avec une description précise des décors, des personnages, des événements. Il est ensuite traduit en dessins par le réalisateur sous forme d'un *story-board*, sorte de longue bande dessinée, constituée d'une centaine de croquis. C'est un découpage détaillé, plan par plan de l'ensemble du film. Il indique le cadrage, la position des décors, des personnages, l'emplacement de la caméra et l'action. Il contient tous les dialogues et les bruitages. Chaque plan est représenté par une feuille numérotée comportant des indications écrites.

-Dans le cas de ce film : C'est un film « fabriqué à l'envers »

Échappé d'un précédent projet, le Garçon a pris son autonomie au point de guider l'élaboration du film, au départ sans scénario préexistant

La dominance de ses dimensions musicales et visuelles rend le Garçon et le Monde plus proche du cinéma sensoriel que narratif. Il en va de même de ses étapes de conception. À rebours de tous les modes habituels de fabrication (surtout ceux très techniques du cinéma d'animation), Alê Abreu s'est laissé aller à l'intuition des scènes que lui « dictaient » le Garçon et la musique, sans écrire de scénario préalable. « J'ai considéré que si je pouvais créer quelques scènes magnifiques, j'arriverais dans un second temps à faire le lien entre elles. Et ça a marché. Tu commences à dessiner un truc qui te conduit à dessiner autre chose, et tu mets de la musique, et ça s'imbrique, une alchimie se fait, le personnage avance... »

L'équipe d'Alê Abreu est ainsi progressivement impliquée dans ce mode d'écriture qui relève presque de « l'écriture automatique » chère aux surréalistes, mais appliquée au dessin. Chaque séquence en appelant une autre, le film a été fabriqué à l'envers.

Dans le cas de ce film, globalement trouvé sa forme par agrégations successives de modules narratifs. Il fallait pourtant veiller à ce qu'ils ne soient pas étanches les uns aux autres, comme des vignettes fermées, mais se génèrent mutuellement jusqu'à former un tout.

Pour Alê Abreu et son équipe, un film est « un corps, un collage de textures et de techniques d'animation différentes, qui reflétaient la vision du monde du Garçon, l'idée que les enfants ont cette liberté qui leur permet de voir sans juger ». Pour en arriver à cette unicité, le chemin a tout de même nécessité plusieurs itérations. A posteriori, l'équipe a identifié 47 séquences qui ont

nourri la structure du film. Chacune d'elles était identifiée par son titre (« la bataille », « le père », « la mère », « au revoir », « le vieil homme », « la plantation ») et a fait l'objet d'un « brainstorming » collectif autour de quelques mots-clés provoquant plusieurs associations d'idées, graphiques ou sonores. En retour, Alê Abreu remettait sur le papier les idées directement testées et élaborées lors de ces petits ateliers.

Ainsi, se sont établis un scénario et un story-board, mais a posteriori.

Alê Abreu envisage le cinéma d'animation comme un lieu de synthèse entre les arts plastiques, la musique et l'imaginaire.

- **Le Graphisme**

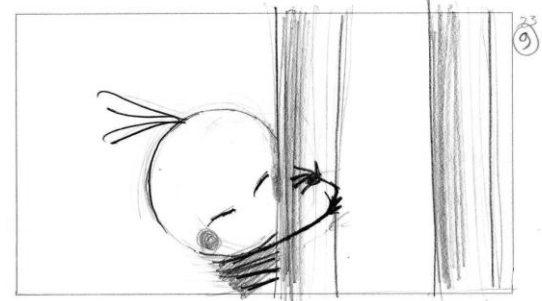
- Dessins des personnages



- Les
Véritable
couleurs,
unique en
laisse
matière,
crayons et
couleurs pour un résultat vivant et inspiré.



couleurs :
carnaval de
le dessin
son genre
apparaître la
les coups de
les aplats de



Alê Abreu mélange toutes sortes de couleurs et de techniques : pastels à l'huile, crayons de couleurs, feutres hydrographiques ou même stylo à bille ainsi que tous les types de peinture. Il a également intégré très librement dans ses fonds et ses graphismes des collages de journaux ou de revues.

Comme en témoigne le début du film, le style d'Alê Abreu repose sur le flux et le reflux du vide et du plein. Le blanc d'une page vierge qui va se remplir peu à peu puis se recomposer et se redéfinir selon des harmonies intuitives, sonores ou sensuelles. «Le blanc, commente le cinéaste, c'est comme un enfant qui arrive au monde et qui commence à apprendre et accumuler des savoirs. Le blanc est également un symbole métaphysique. Sa présence quasi spirituelle tout au long du film renforce l'idée que le monde est une chose très petite et limitée. Nous sommes entourés d'inconnu ou de vide, et cela nous tiraille et nous questionne : d'où venons-nous ? Où allons-nous ? »

- Un personnage simple dans un monde complexe : Le Garçon et le monde épouse le regard de son jeune personnage en usant du passage du dessin naïf sur fond blanc à des décors extrêmement élaborés pour évoquer des réalités distinctes.

Par un effet « marabout/ bout d'ficelle », ce film presque sans parole (hormis quelque mots d'une langue imaginaire : un brésilien à l'envers) saute d'un monde à un autre et emmène le spectateur dans autant de styles de dessins différents en même temps que les types de musiques varient eux aussi. La beauté sidérante des dessins de champs de coton ou de nuit sur la favela se transforme tantôt en symphonie visuelle, hommage à la peinture sur pellicule de Norman McLaren, tantôt en une fable écologique profondément pessimiste. Les parties sombres de l'histoire prennent un tour vraiment inquiétant lorsqu' interviennent d'étranges animaux mécaniques prêts à tout dévorer sur leur chemin qui peuvent effrayer les plus jeunes spectateurs

- Du proche au lointain :

Dans le générique, les motifs kaléidoscopiques qui envahissent l'écran s'éloignent dans la profondeur, un motif chassant l'autre. L'effet repris lorsque l'enfant découvre sur une machine à tisser un poncho arc-en-ciel dans lequel son regard plonge au point de pénétrer la trame du tissu. Cet effet de passage du proche au lointain structure le projet de ce film, ambitieux à tous points de vue qui, dans son discours-même s'efforce d'embrasser la complexité du monde à travers les yeux d'un enfant, et en suivant les pas du petit garçon sur les traces de son père.

- Dessin du personnage du Garçon :

A priori, il est dessiné de manière élémentaire : une grosse tête parfaitement ronde, des bras et des jambes réduits à de simples segments noirs, un habillement spartiate (short noir et marinière rayée rouge et blanche, qui peut évoquer l'accoutrement du célèbre Charlie des livres dessinés Où est Charlie ?), et une chevelure qui évoque davantage celle d'un nouveau-né ou d'un vieillard que d'un jeune garçon. Il a littéralement « trois poils sur le caillou ».



Le graphisme du Garçon tient de l'épure géométrique (un grand cercle pour le visage, quelques petits rectangles pour les habits et des traits droits pour les membres), tout en évoquant volontairement un « bonhomme têtard », soit les tout premiers dessins du corps humain effectués par les enfants de 3-4 ans, à l'âge où ils prennent conscience qu'ils dessinent et ne gribouillent plus.

- **Les formes dans le film** :

- Le film débute et se termine de manière presque expérimentale sur des plans de formes circulaires et rotatives. On peut penser à de célèbres films d'artistes, réalisés il y a près d'un siècle (voir les « rotoreliefs » d'Anémic Cinéma de Marcel Duchamp, en 1926). L'intention est claire. Il s'agit de stimuler d'emblée une sorte d'hypnose du spectateur, pour le faire rentrer dans un monde ayant sa propre logique. Cette symétrie entre le début et la fin indique que le film adopte une certaine circularité, avec une forme close sur elle-même, adepte des jeux de boucles et de reprises. Il en va ainsi de ce modèle de cinéma purement géométrique, que l'on pourrait croire réservé au cinéma expérimental, mais que Le Garçon et le Monde se fait fort d'adapter à ses décors.

Ainsi, toute la séquence de la plantation de coton [00:18:50 – 00:20:40] joue sur l'alignement des massifs végétaux (eux-mêmes ponctués de points blancs), recréant une mécanique de cercles en mouvement de différentes tailles. L'usage fréquent des plans en plongée déréalise quelque peu les lieux pour ne plus en faire qu'une surface tramée de pastilles colorées, qui, à la manière d'une tapisserie, n'a pas de limites marquées et pourrait même s'étendre à l'infini. D'une manière comparable, les séquences décrivant le fonctionnement du port [00:44:58 – 00:45:47] jouent sur des effets de défilements horizontaux, à différentes vitesses, de segments colorés représentant les containers.

- Le cercle, figure de la perfection :

Au moment où le Garçon et le tisseur retournent dans la filature vide, ils fabriquent un poncho coloré sur un métier à tisser circulaire. En se réappropriant son instrument de travail, l'ouvrier s'offre un moment joyeux et créatif, que le Garçon partage avec bonhomie, en faisant émerger sa tête du vide central du métier à tisser.

Le poncho tournant sur lui-même évoque la figure d'un mandala, c'est-à-dire à la fois une représentation du monde et une image propice à la méditation. La figure du cercle est celle d'une totalité, convoquant une certaine idée de la perfection, et se voit dotée d'un vrai signifiant spirituel.

Le cercle s'oppose aussi à la linéarité absolue du circuit économique du coton. En tournant sur lui-même, le poncho devient autonome et s'extrait du cycle de transformation du coton. Le moment est une parenthèse de félicité arrachée aux cadences infernales, qui reprennent avec des nouvelles livraisons de rouleaux et une production linéaire et démultipliée, qui laisse désormais les ouvriers à la porte de l'usine.

- Une conception circulaire du temps :

La figure du cercle n'est pas perceptible que graphiquement. Elle se devine dans la structure même du récit, et une certaine répétition des situations entre le début et la fin. Ainsi, le départ initial en train du père [00:06:34 – 00:07:05] est reproduit peu avant le dénouement [01:06:25 – 01:07:16], mais cette fois, vécu depuis l'intérieur du compartiment.

L'adulte y croise le regard de l'enfant à travers la vitre du train, dans un face-à-face fugitif et assez poignant. L'ambiguïté de la scène est totale. S'agit-il d'un simple flashback avec variation de point de vue ? C'est possible, mais la structure assez linéaire du film ne nous incite pas à privilégier cette piste. S'agirait-il plutôt d'un nouveau départ du Garçon qui a grandi, est lui-même devenu père, et doit lui aussi se résoudre à quitter sa campagne, dans une cruelle répétition d'un destin familial qui vire désormais à la prédestination ? S'agit-il d'une vision du Garçon sur son futur, qu'il cherche désormais à conjurer ? Ou s'agit-il, au contraire, d'un souvenir du vieil homme qui vit désormais, au soir de sa vie, dans cette maison abandonnée, auquel cas tout le film serait un récit rétrospectif de la vie de ce vieil homme ?

Une transmission générationnelle a bien lieu, dans les tout derniers instants. Dans un paysage hivernal désolé, le vieil homme reproduit le geste du Garçon (porter une vieille boîte de conserve à son oreille pour écouter à nouveau la mélodie jouée à la flûte, leitmotiv musical du film), avant que le Garçon ne surgisse de la blancheur du brouillard [01:08:39 – 01:09:03] et retrouve ses parents. Le vieil homme et le Garçon sont-ils un même personnage, ou non ? Le film évoque-t-il l'enfance ou la vieillesse ? Toutes les interprétations sont finalement possibles, et aucune n'est absolument certaine.

C'est la force du film de susciter autant de lectures, sans n'en privilégier aucune. On retrouve d'ailleurs le même type de paradoxe dans Les Maîtres du temps de Moebius et René Laloux (1982) – film qui a grandement inspiré Alê Abreu dans lequel un petit garçon et un vieillard se révèlent être une seule et même personne aux deux âges extrêmes de la vie.

Le film évoque la rencontre d'un personnage avec toutes les personnalités qu'il pourra être (dans l'hypothèse où il raconte l'histoire d'un enfant) ou qu'il a pu être (s'il s'agit, au contraire, de l'histoire d'un vieil homme).

- **Les étapes de création et de fabrication du film :**

Cinq étapes importantes ont rythmé la création et fabrication de l'animation de “Le Garçon et le Monde”. En premier lieu, le réalisateur esquisse les jalons de l'histoire et les contours des personnages. Ensuite, vient la finalisation des décors ; puis celle des dessins et des graphismes, suivi de l'incorporation des couleurs puis la mise en mouvement des éléments (personnages et décors).

Alê Abreu a dessiné tous les décors ainsi que toutes les animations, mais tous postes confondus, artistiques et techniques, 150 professionnels dont 20 animateurs, ont travaillé sur “Le Garçon et le Monde”.

Selon les spécialités de chacun et les étapes de fabrication, le studio est devenu une fourmilière à la population fluctuante où les équipes bougeaient en permanence. En tant que créateur et coordinateur artistique, Alê Abreu insiste sur le temps et le rythme que doit avoir chaque plan. En effet l'originalité de “Le Garçon et le Monde” repose non seulement sur sa flamboyante liberté visuelle mais également sur le choix d'un rythme hors norme aux antipodes de l'hystérie visuelle moderne.

La création de “Le Garçon et le Monde” a exigé 5 ans de travail, un an et demi de développement, trois de production et six mois de préparation à la sortie du film au Brésil.

A signaler : dans le film, sont insérées des images réelles : déforestation de l'Amazonie, congestion automobile, marée noire.

- **La musique du film :**

- La musique omniprésente et le rythme ne trahissent pas les origines brésiliennes de ce film, auréolé de nombreux prix, notamment à Annecy.

La bande sonore du Garçon et le Monde ne fait pas de distinction entre les sons et la musique.

Pour battre le tempo de “Le Garçon et le monde”, Alê Abreu a fait appel à Nana Vasconcelos, l'un des plus grands percussionnistes au monde. Avec ses huit Grammy Awards en poche, Nana Vasconcelos est aujourd'hui une référence, un repère, dans l'histoire de la musique brésilienne. Découvert par Gato Barbieri dans les années 70, il a joué, pour ne citer qu'eux, avec Don Cherry, Pat Metheny, Jan Garbarek ou encore Paul Simon. Il a par ailleurs signé des compositions pour le spectacle vivant ou le cinéma. “Sa musique, confie Alê Abreu, m'a toujours guidé et me stimulait dans la recherche de nouvelles voix dans mon travail graphique et cinématographique.”

Gem (Grupo Experimental de Música) : Gem est un groupe de musiciens qui, en utilisant des objets improbables, notamment des déchets, fabrique ses propres instruments et invente un

langage sonore unique. Leurs compositions hyper inventives, à mi-chemin entre bricolage sonore, bruit et musique correspondent parfaitement au projet artistique souhaité par Alê Abreu. Dans le film, le groupe Gem s'est particulièrement occupé des sons, des ambiances, des bruitages.

- Importance de la musique pour le Garçon : Si la musique a inspiré Alê Abreu pour l'écriture de son film, elle est aussi manifestement un guide pour son personnage. D'emblée, le Garçon est montré comme un personnage qui écoute autant qu'il regarde. Dès le début, il tend l'oreille vers une flaque d'eau colorée d'où émane la mélodie principale du film. Celle-ci lui sera rejouée plus tard à la flûte, par son père, au moment de son grand départ, puis déclinée à plusieurs reprises. Plusieurs fois au cours du film (dans la plantation; dans le chantier). Le Garçon entend cette mélodie et devient soudainement aimanté vers elle, marchant comme un somnambule, au point de ne plus discerner son environnement immédiat.

Cette mélodie étant celle que lui jouait son père, il y a évidemment un réflexe presque pavlovien chez le Garçon qui a toujours l'espoir de retrouver la figure paternelle en remontant à la source des notes. Si l'espoir est souvent déçu, la musique a tout de même une vertu protectrice, puisqu'elle permet au Garçon de traverser des environnements hostiles (la favela, le chantier, le port). Quand la musique est jouée à l'écran, elle est toujours traduite visuellement. Des bulles de couleur s'échappent des instruments et colorent le paysage, créant une sorte de cocon magique. On pourrait faire le rapprochement avec le célèbre conte des frères Grimm, Le Joueur de flûte de Hamelin, à la différence que le Garçon n'est pas sciemment manipulé par un adulte. Les compagnons qu'il croise, hommes souvent vêtus de la même marinière que l'enfant, sont plutôt des âmes bienveillantes, substituts du père ou projections de l'enfant dans son futur de travailleur adulte.

2- Comparaison avec le cinéma burlesque :

Une réalité burlesque ?

Dans Le Garçon et le Monde, les représentations du monde du travail évoquent spontanément plusieurs figures célèbres du cinéma burlesque : Charlie Chaplin, Buster Keaton et Laurel et Hardy. Il faut cependant nuancer ces parrainages glorieux. En classe, il sera possible de regarder certains extraits très célèbres de ces grands films comiques et de les comparer avec Le Garçon et le Monde. On pourra déjà interroger les élèves sur le rapprochement du film d'Alê Abreu avec le genre de la comédie. Certes, Le Garçon et le Monde n'affiche pas l'ambition de faire rire aux éclats, mais la légèreté acrobatique du Garçon le rapproche des grands clowns de l'âge d'or du cinéma burlesque.

Les scènes de travail à la chaîne (plantation, filature, port) peuvent être aisément rapprochées de celle de la chaîne de montage des Temps modernes (Charlie Chaplin, 1936), mais il demeure néanmoins une différence de taille entre les deux films. Le personnage de Charlot est l'élément perturbateur dans cette chaîne. Quoi qu'il fasse, il enraye la mécanique, dérègle les engrenages, sabote la productivité. À l'inverse, le Garçon restera toujours un observateur, certes de plus en plus conscient, mais qui ne perturbera pas la mécanique productiviste.

Cette impassibilité ferait-elle du Garçon un cousin d'une autre grande figure burlesque : Buster Keaton ?

On pourrait effectuer le rapprochement, tant l'art de Keaton consiste à n'exprimer aucune émotion sur son visage, quand bien même il se retrouve dans les situations les plus périlleuses. On pourrait montrer en classe la grande scène d'ouragan et de tempête de *Cadet d'eau douce* (1928) et voir quelles comparaisons effectuer avec les scènes de tempête du *Garçon et le Monde*. Dans les deux films, un personnage malingre doit résister aux éléments déchaînés, à la différence là encore que le personnage de Keaton est plus acteur de la logique catastrophiste des événements, quand celui du *Garçon* reste témoin.

On pourra enfin effectuer un dernier rapprochement entre la scène du chantier et *Vive la liberté* de Leo McCarey (1929), où Laurel et Hardy deviennent malgré eux des funambules et Des acrobates sur la structure métallique d'un immeuble en construction. On pourra faire remarquer aux élèves comment le *Garçon* et les célèbres duettistes font preuve d'une certaine innocence, pour ne pas dire inconscience, quant aux dangers encourus.

Plus globalement, on pourra aussi attirer l'attention des élèves sur la dimension sociale du cinéma burlesque et la façon dont il ose aborder la question de l'inhumanité des conditions de travail. On fera remarquer aux élèves le dernier point commun que ce grand cinéma partage avec *Le Garçon et le Monde*. L'un et l'autre se situent toujours du côté des humbles, des démunis, des poètes et des vagabonds, autant de figures d'une certaine innocence.

3- Comparaison avec l'Art :

On retrouve dans le film des ex exemples d'abstraction. Certaines séquences sont ainsi exemplaires de la façon dont un lieu identifiable se transforme peu à peu en un ensemble épuré de lignes et de couleurs mouvantes.

Dans le film, pour styliser le long trajet en carriole du vieux cueilleur et du *Garçon* (25 mn 56) : sur un fond blanc, les grands espaces extérieurs sont ramenés à une succession de lignes horizontales parallèles ponctuées de carrés de couleurs peints à la gouache.

C'est aussi le cas dans l'épisode de la tempête (26mn 29). Plutôt que de décrire un lieu, il s'agit de transcrire un mouvement. La tempête est finalement réduite à la seule longue ondulation d'un trait épais qui envahit l'écran.

Dans la séquence sur la plage (41mn 02), les parasols sont représentés par des pastilles de couleurs et les serviettes par des rectangles pâles.

La description du port est faite de quadrillages de lignes métalliques qui évoquent les containers.

On peut comparer certains aspects des dessins du film avec des peintures :

- Le Douanier Rousseau (1844-1910) a aussi représenté, sur ses tableaux, des jungles, cf. les forêts colorées du début du film.



- Dans les tableaux de Paul Klee (1879-1940) on peut retrouver une tendance à l'abstraction, par exemple dans ce portrait au visage rond, à comparer avec celui du Garçon.



4- Le langage cinématographique

Il existe un lexique cinématographique

Angle de vue : C'est la position de la caméra par rapport au sujet filmé.

La plongée : la caméra est placée en hauteur par rapport à l'objet filmé.

La contre plongée : la caméra est placée sous l'objet filmé.

La caméra subjective : la caméra adopte le champ de vision d'un personnage.

Cadrage : Comporte la place de la caméra, le choix de l'objectif, l'angle de prise de vues, l'organisation de l'espace et des objets filmés dans le champ.

Champ : Espace délimité par le cadrage.

Contrechamp : Disposition de la caméra dont l'orientation est opposée à celle du plan précédent. Désigne aussi le plan filmé de cette manière.

Ellipse : Effet narratif qui consiste à ne pas montrer, à ne pas décrire un moment de l'action. L'imagination comble alors l'intervalle.

Hors champ : L'espace qui existe au-delà du cadre de l'image et qui est suggéré.

Montage : Opération d'assemblage des images et d'assemblage des sons. Les séquences peuvent être montées par montage alterné ou par montage parallèle.

Montage alterné : des plans tournés dans un même lieu et en un même temps traitent d'actions différentes.

Montage parallèle : des plans tournés dans un lieu et dans un temps différents se succèdent.

Mouvements de caméra : C'est la position qu'adopte la caméra pendant le tournage d'un plan ou d'une séquence.

Plan fixe : la caméra ne bouge pas durant toute la durée du plan.

Panoramique : la caméra balaie le champ dans le sens horizontal ou vertical par rotation sur son axe, gauche droite, droite gauche, haut bas, bas haut.

Travelling : la caméra est mobile placée sur des rails, des pneus, des véhicules. Le mouvement de la caméra est effectué latéralement ou d'avant en arrière

Plan : Un plan est une suite d'images enregistrées en une seule prise. Il est défini par un cadrage et une durée.

Plan général : Plan descriptif très large, présentant un décor. Utilisé pour localiser une séquence ou en plan de coupe.

Plan d'ensemble : Plan large cadrant un personnage ou un groupe dans un décor net.

Plan moyen : Cadrage d'un personnage ou d'un groupe en pied au premier plan.

Plan rapproché : cadrage d'un personnage ou d'un groupe au buste, le décor n'est plus visible.

Gros plan : Cadrage du visage d'un personnage.

Plan séquence : Unité narrative composée d'un seul plan.

Profondeur de champ : Zone de netteté située à l'avant et à l'arrière du point précis de l'espace sur lequel on effectue la mise au point.

Raccord : Le raccord possible entre deux plans se fait par changement d'échelle et par changement d'angle de vue.

Scénario : Le fait d'ordonner les uns par rapport aux autres une suite d'événements imaginaires pour donner l'illusion d'un ensemble cohérent. Le scénario connaît divers états d'élaboration du synopsis jusqu'à la continuité dialoguée.

Séquence : Une séquence se compose de un ou plusieurs plans; elle est définie par une unité de temps, de lieu, d'action. Les séquences peuvent s'enchaîner « cut », par un fondu au noir ou enchaîné pour traduire un changement de lieu ou une ellipse temporelle, par un plan de coupe ou par un insert.

- « Cut » : liaison de deux plans juxtaposés sans effet.
- Fondu au noir : l'image disparaît peu à peu et fait place au noir.
- Fondu enchaîné : à partir du noir l'image apparaît peu à peu.

Zoom : objectif photographique à focale variable qui permet un effet de rapprochement ou d'éloignement (on parle aussi de travelling optique).

- On peut, dans le film, repérer quelques procédés cinématographiques (soulignés dans la liste) :

Exemples de plans différents : dans la plantation de coton (18mn 50 à 20mn 40), on voit des gros plans sur les arbres, un plan moyen en plongée, un plan large et en plongée sur la plantation (les arbres apparaissent comme des petits points verts).

A la fin du film (1h 3mn 5), le Garçon apparaît en gros plan (comme sur l'affiche). Dans le train, on voit son visage, en gros plan derrière la vitre (35mn 56).

Dans la décharge de la ville, la carcasse de voiture est vue en gros plan avec les deux personnages assis dessus.

Un gros plan nous montre l'homme-orchestre...

Dans le port (44 mn 58), le mouvement de caméra permet un défilement horizontal, à vitesse variable des containers, représentés par des lignes de couleurs.

Dans la séquence du chantier (42mn 45 à 43mn 67), on le découvre par des plans de plus en plus larges jusqu'à la vue du Garçon en équilibre sur une planche suspendue à une grue. Puis il y a élargissement de l'échelle du cadre pour montrer la ville moderne. Des gros plans nous montrent des panneaux publicitaires. Puis, l'échelle des plans est plus resserrée.

Dans la ville, un zoom arrière (43mn 21) sort d'une fenêtre d'un appartement pour montrer l'agglutination des maisons puis la citadelle pointue.

RESSOURCES : DVD, Arte Editions 2015

Les Films du Préau : dossier pédagogique et document de presse.



Dossier réalisé par Nicole Montaron, Atmosphères 53. Avril 2022.